新年临近！《电子游戏软件》即将全新亮相！ 震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.289

近期热门作品攻略集合

《GT赛车5》顶级车手速成攻略

《超级机器人大战L》详尽流程攻略

《怪物猎人 携带版3》狩猎预备攻略

无双报道

《真三国无双6》晋势力新成员公开！

特别策划

黑历史！回顾各主机的破解历程！

2010年12月下 总289期

ISSN 1006-5032



圣诞专题

铃儿响叮当，闯关族的节日攻略！

MERRY CHRISTMAS

铃儿响叮当

——闯关族的圣诞节攻略



□文/肥皂



Merry Christmas！随着平安夜的渐渐临近，每天上下班都要路过的编辑部一旁的街道、商店也开始打份起来，不少店里的橱窗里都摆上了各种各样的圣诞节礼物，由红白绿圣诞色组成的彩灯拉成了串，分外耀眼，五彩缤纷的圣诞树更是随处可见。

近些年随着中西文化的逐渐交融，越来越多的中国人也开始过圣诞节了。不同于西方传统的基督徒，圣诞节对于我们的含义更大层面上是在于为大家营造了一个温馨的聚会机会，大家可以趁此交流感情，并将平时在工作、学习中所遇到的烦恼一扫而空。夜幕降临，与家人、朋友围坐在圣诞树前互赠圣诞节礼物 ，互祝节日快乐倒也不失为平淡生活中的一抹别样色彩。那么，作为闯关族的你想好该怎么过圣诞节了吗？什么，你除了玩游戏还没有别的计划？没关系，接下来就让小编们为你亲手送上专门为闯关族量身订做的圣诞节攻略，好玩的、有乐的皆汇于此，废话少说，Here we go！



圣诞档年末商战



如果说商品是人与人之间的利益之链，那么，礼物就是人与人之间的情谊之链。现代社会中的人们往往生活在繁忙与琐碎中，只是在特别的节日时，才会意识到人们之间的情谊之链。很多时候，人们虽然知道圣诞节市场的火热大部分原因是被商家炒作，可是还是心甘情愿开心地过圣诞节，希望能够互送礼物联络大家的感情。从纯经济学的角度来讲，人与人之间或许就只剩下纯粹的利益关系了。也许在我们心中，圣诞老人破除的正是经济学家加在人际亲情关系上的“魔咒”。一年中至少有这么一回，即使商品的价格被商家炒作得再高，我们还是会理所当然地掏出自己的钱包。人不能永远只生活在一个去魅的世界里，不是吗？以下为大家带来的就是本年度年末商战的概要。





马里奥25周年祭

25年前，当这个穿着背带裤的水管工蹦蹦跳跳出现在玩家们的电视屏幕上时，谁也不会想到，这个红色大叔竟会成为电视游戏史上最具影响力和号召力的游戏角色。今年正值马里奥大叔诞生25周年，而这也正是任天堂在2010年末商战中最大的噱头。

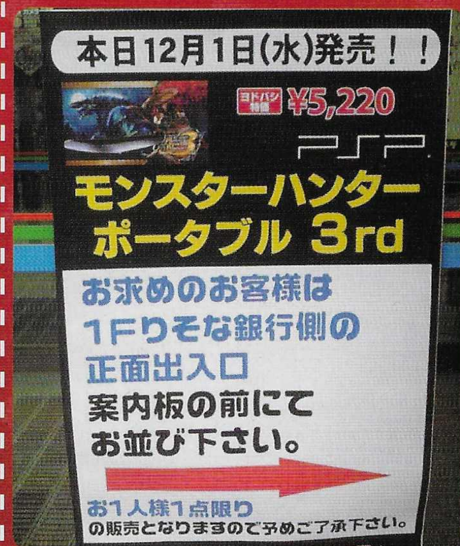
前段时间，美国任天堂总裁雷吉在美国纽约举行的"Annual Digital Entertainment Conference"电子娱乐展览会上表示，任天堂在2010年末圣诞商战中的表现还是"非常值得期待的"。同时雷吉还透露出了2009年末商战中任天堂的一些具体数字，说明在过去2009年11、12月份所卖出的游戏机和游戏软件上，任天堂都处于一个有利的位置。而今年任天堂凭借在圣诞档为纪念马里奥诞生25周年而推出的全新红色Wii主机，以及包括《大金刚：重返故乡》、《黄金太阳：漆黑的黎明（美版）》和相关马里奥系列纪念作品等游戏在内的软件阵容，使得雷吉依旧相信任天堂会在今年的圣诞节商战处于一个有利位置。

虽然任天堂对此次的年末商战仍持乐观态度，但是N3DS的缺阵必定会对任天堂在这次商战中的走势造成影响。我们可以将本次商战看作是任天堂为N3DS正式发售所做的开疆之战，所以说，今年的年末商战对于任天堂来讲意义重大，其结果不仅将影响到任天堂的年末财政收入，更将决定今后游戏市场的消费走向。

在圣诞节解禁的华丽狩猎

《怪物猎人 携带版3》毫无疑问是2010年末商战最值得期待的游戏大作！相对于去年这个时候的《最终幻想 13》，《怪物猎人 携带版3》的受期待程度绝对是有过之而无不及。在Capcom的官方预定网站上，《怪物猎人 携带版3》的限定版和白金版早早就被挂上了"预定量满"的表签，而一些游戏店老板为形容本作的预定量也用到了"史无前例"这个字眼。迄今为止，《怪物猎人 2G》仅在日本国内就已达成了400万份的销量成绩，这为该系列奠定了超高的人气基础。反观圣诞档其他要发售的一些游戏，难有作品能出《怪物猎人 携带版3》其右，作品在发售前就达到的热烈气氛似乎也已经奠定了其成功的地位。

2010年对于Capcom是一个多事之秋：C社在今年E3展会上没有任何能够吸引人们注意的大动作放出，而在TGS上公开的《恶魔猎人》新作又广受质疑，年底商战之前游戏开发总指挥稻船敬二因不满公司政策而突然离职。目前的Capcom真的需要《怪物猎人 携带版3》这样一根救命稻草来扭转糟糕的经营状况，希望此次年末商战能够给C社带来转机。



PS Move与Kinect的新兴体感对决

任天堂的绝妙创意让人们见识到了体感游戏市场的无限潜能，迄今为止，任天堂凭借着Wii主机的出色表现几乎已经成为了体感的代名词。但为竞争对手的索尼和微软两大巨头绝对不会坐视任天堂独占这一块"可口"的蛋糕，两家终于在今年凭借自身雄厚的技术实力高调进军体感游戏市场。索尼早在今年9月就陆续推出了"体感魔术棒"——PS Move，PS Move手柄内部装有一个三轴陀螺仪，一个三轴加速以及一个地球磁场感应器，操作精度和速度都能满足有更高要求的CU向游戏。与前辈EYE TOY相比，PS Move同样缺乏强力软件阵容的支持，而其操作感觉与Wii相比并没有达到官方所宣传的那样有明显进化，因此又被很多玩家戏谑地称为"画面加强版Wii"。



相比PS Move的疲软，微软的Kinect在发售之初就给人以眼前一亮的感觉，在北美的强势首发更是让人们见识到了微软意图与任天堂在体感市场分庭抗礼的决心。在日本的首发仪式上Kinenct虽然受到了冷遇，但在知名电玩杂志《Fami 通》对日本玩家年末所期待的软硬件调查中，Kinect则强势排列在榜单中的第三位，仅次于《怪物猎人 携带版3》和全新PSP限定版主机。作为真正摒弃传统手柄操作的次时代体感声控设备，其实现的畅快人机交流无疑是革命性的。再加上微软本身富可敌国的强大财力支持，难道体感市场的天平真的会就此倾斜吗？





总体来说，由于PS Move、Kinect、限定版PSP和纪念版Wii的加入，今年的年末商战相对于去年有着更加丰富的硬件支持，而《怪物猎人 携带版3》的超高人气也势必会引起软件市场的一场震荡波。所以无论是游戏厂商、游戏店还是玩家都认为今年年末商战的激烈程度和市场收益与去年同期相比会略有所上升，但缺乏N3DS这类广受瞩目的新主机的参与却势必会对年底的游戏市场的硬度造成相关影响。无论如何，各方评论与相关信息已在此暂且表下，而年末商战的实际情况和结果还有待市场和玩家们进一步检验。





圣诞档游戏大推荐

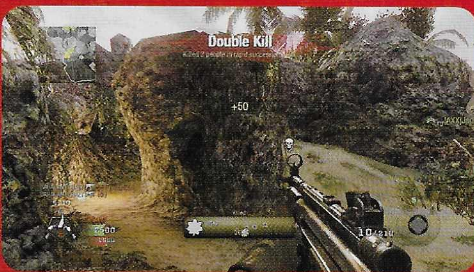


当子夜时分，西方的教堂响起悠扬的钟声，开始举行隆重的圣诞仪式，庆祝耶稣降生，迎接圣诞节的到来。当孩子们困倦地在上床睡觉之前，还不忘把自己的鞋袜口朝上放大壁炉旁，希望圣诞老人带来的礼物能装满自己的圣诞袜时，各位闯关族再来上几盘游戏不是会更惬意吗？以下马上为你盘点的是圣诞档最值得期待或是不可错过的几款游戏。



《使命召唤 黑色行动》
——我的地盘，听我的

《使命召唤 黑色行动》的单机流程想必铁杆粉丝们都已经通关不止一遍了吧，我在这里向大家推荐的是本作的出色线上模式。凭心而论，《黑色行动》的单机流程所带给我的感动确实和前两作《现代战争》还存在着差距，但是你不得不承认《黑色行动》的线上模式表现非常出色的，是任何一款前作都无法比拟的。更多的游戏竞技类型、更丰富的武器种类以及更加给力的可呼叫增援联手为我们呈现出了一款平衡性、爽快性俱佳的线上大餐。这里最值得一提的是COD点数在本作中的全新加入，通过游戏不但会给我们经验值奖励，同时还会给予我们一定的COD点数。玩家可以通过升级解锁武器、部件、技能和自订义装饰等，但这些解锁的内容必须通过COD点数购买才能使用。这样的设定可以让我们随时随地购买自己想要的装备，使得线上模式更容易打上自己专属的烙印，而不像先前那样不管是不是我们想要的装备，到了一定级数或满足一定条件系统就会强塞给你。



↑玩线上模式就是为了图个热闹，并不是说非得要论个水平高低，大家只要开心就好。



《怪物猎人 携带版3》
——狩猎解禁的喧哗

《怪物猎人》系列的影响力和号召力已毋庸我在这里赘言，更何况Capcom对于此次《怪物猎人携带版3》的制作诚意也是有目共睹的。我们于PSP平台的第三代狩猎已于12月1日解禁，无论是村中充满诗情画意的红色枫叶，还是别有风情的露天温泉浴场都让人们眼前一亮。当然，本作最重要的进化还是体现在了自身的系统上——可同行冒险的艾露猫，于每种武器都加入的全新动作也使《怪物猎人携带版3》的耐玩度和可研究性都上升到了一个崭新的高度。而前作中最为精华的4人联合狩猎设定也在《怪物猎人 携带版3》中得到了保留，在平安夜大家不妨叫上好友一起狩猎怪兽来为节日欢乐地气氛加点料。





→超有喜感的平安夜烧烤，要是晚来一步可就被别的猎人抢光了。

《光明之心》
——寻找心灵的钥匙

《光明之心》是继《光明之泪》与《光明之风》之后SEGA再度推出的《光明》系列最新作，游戏将以“心”为故事关键，叙述漂流到和平岛屿上的主角遇见了失去感情的少女的故事。想帮助她找回失去的情感吗？那么就靠彼此的心灵交流去完成吧。

游戏再度请到了曾经手《光明之泪》与《光明之风》的知名画家 Tony 担任角色设计，所以本作的人设绝对是无可挑剔的。特别是制作方在本作中全新加入了“秘密夜晚事件”的设定，更是令广大男性玩家们期待万分。在游戏中，如果玩家和某一女性角色的好感度够高的话，就可以在夜晚通过“凝视”选项来触发特殊事件来进一步快速增进双方之间的好感度。精美的人设外加甜蜜的气氛，契合圣诞节的温馨主题则再合适不过了。



↑《光明》系列一贯以精美的人设而著称，本作中与女性角色的秘密约会可是会影响到部分角色的结局喔。



《第三次生日》
——跨时女神降生

SQUARE ENIX 当年的《寄生前夜》系列一经推出就被广大玩家们给予了厚望，希望其能打破由Capcom《生化危机》系列所垄断的同类游戏市场。但《寄生前夜》系列却宛若在夜空中划过的流星，绚丽而短暂，在《寄生前夜2》发售之后此系列便杳无音讯。直到本年度传出《第三次生日》的开发消息后，玩家们才再次燃起了对于本系列的兴趣，真心希望本作不会再让玩家们感到惋惜。

而且这里最为有趣的一点是SQUARE ENIX将《第三次生日》的发售日期定在了12月22日，而恰恰两天之后就是我们众所周知的圣诞节了，这难道是SQUARE ENIX安排全新“女神”再度降生的彩蛋吗，具体真相只能等游戏正式发售时再去检验了。



↑在圣诞节档期快跟着阿雅姐姐去一起拯救世界吧



《Love Plus》
——浓情蜜意的“真实”约会

在这里我们所推荐的所有游戏中，《Love Plus》看似是最不靠谱的，因为它的发售档期跟圣诞节一点关系都没有。但是系列忠实的老玩家肯定一眼就能看穿我们的用意，那就是《Love Plus》作为唯一一款能与真实时间相契合的交往游戏，它可以帮助我们在平安夜与我们的虚拟女朋友来一次最为“真实”的约会，或是来一场双人的圣诞旅行。想想去年这个时候在日本本土由Konami和三家蛋糕店所共同举办的“Love Plus圣诞快乐行动”现场火爆场面，就知道这款国民级恋爱游戏的受欢迎程度了。

如果我们在现实的感情生活中遭遇挫折，这是治愈的不二选择。但“是药三分毒”，大家切忌沉迷其中。玩过之后，希望你所得到的是对生活的鼓励而不是在其中的沉迷。

↓在平安夜的时候我们不仅会得到亲朋好友的祝福，同时还可以得到虚拟女友的祝福呢。



MERRY CHRISTMAS

圣诞礼物篇

圣诞节是温文尔雅，邂逅情缘的日子。孩子们兴高采烈地将圣诞长袜挂在壁炉前期盼着圣诞老人能在午夜钟声敲响时从大烟囱爬下来，给他们带来满袜子的礼物。其实不仅仅局限于孩童，在西方国家，圣诞节时与家人朋友互赠礼物确已是一项固定的风俗习惯。随着中西文化的交融，圣诞节这个原本西方国家所特有的快乐节日也开始在越来越多的中国人生活里扎下根基。送什么圣诞礼物可谓是一年一度最让人头疼的事情了，不过俗话说“礼轻仁义重”，大家终于得到了一个可以相互交流感情的机会，互赠礼物不正是我们彼此之间加深感情的最好机会吗？如果你赠送的礼物对上了门路，那么邂逅上一段令你终生难忘的良缘也说不定喔（笑）。爱玩是我们闯关族的天性，接下来，小编就特定向你推荐几款适合我们“闯关族”自身特性的圣诞礼物吧。

PS3专用FPS游戏控制器

钟情于FPS游戏的玩家们，你是否还在羡慕PC玩家的精确瞄准定位？你是否一直想找一个更好的方法来控制你的PlayStation3？想必已经厌倦了使用右摇杆费力找准心的你一定会爱上这款专门为PS3量身打造的FPS专用控制器。这款FPS专用手柄由两个组件组成，一个是左手使用的方向控制器，另一个是右手使用的鼠标，这种巧妙的设计能起到为家用机FPS游戏精确瞄准和射击的作用。并且，这款控制器还配备了Piranha按钮映射，可调节速射模式，模拟按键灵敏度和鼠标灵敏度的设定，则尤显贴心。如果你的好友或爱人里有FPS狂人，那么这款PS3专用FPS游戏控制器一定就是你的不二选择，记得一定要赶在《杀戮地带3》正式发售之前送给TA喔。



史上最长的玩具狙击步枪

恐怕每个男生自小都曾经怀揣过当兵上阵杀敌的梦想——为了某个机密任务，端着狙击步枪潜伏在某个隐秘的角落等待目标出现扣动扳机的那一刻，你已不仅仅只是一名狙击手，而更是能操控战场局势、令敌人闻风丧胆的超级英雄。在被誉为史上最著名的《使命召唤 现代战争》中的狙击关卡中，双狙潜入的刺激感令全世界范围内的玩家都欲罢不能。不过在现实生活中，这不是所有人都能够有条件去实现的，我们现在也许正坐在办公桌前，当年的热血被平常的琐碎消磨殆尽。那么不希望看到好友就这么消沉下去的你，为了儿时共同的热血梦想，就送给他这把史上最长的玩具狙击步枪，与他一起开拓只属于你们的战场吧。

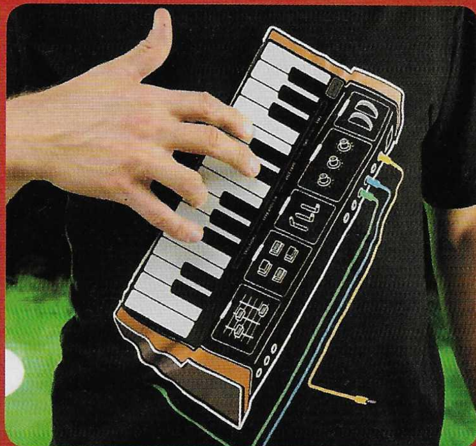
千万别小看了这把玩具枪，它可是配备了超强的35英尺的火力距离哦（约10米多），拿在手上绝对霸气十足。另外，值得一提的是，这把枪支可以让我们自行分拆和组装，所使用的弹药也不会对人体造成任何伤害。

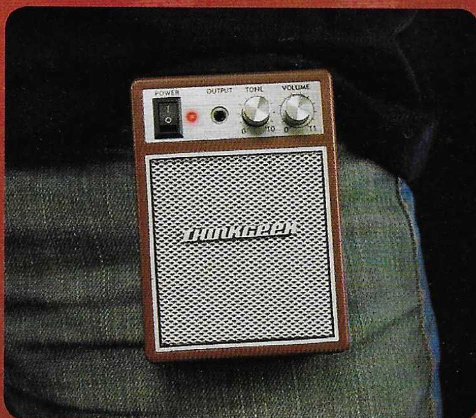


限量版电子音乐合成主题T恤

《Rock Band 3》刚刚发售不久，想必各位摇滚小青年们正沉迷于其中而不能自拔吧。如果你是摇滚粉丝或者就是个货真价实的Rocker，那么就赶快在圣诞节的时候和朋友聚在一起High一下吧。对了，在聚会时送给你的最佳摇滚损友一件限量版电子音乐合成器主题T恤肯定会使你与他人的亲密指数翻倍上涨。

T恤上的电子琴图案中内置8个可使用琴键，可以发出5种不同乐器的高品质专业级音效输出，人们所演奏出的音乐将通过一个造型复古而且耐磨的小型功放音箱播放（包含音量控制等基本功能），这样一来穿着者就能够随时随地的发挥自己的演奏能力了。T恤本身使用4节AAA电池供电，同时隐藏在T恤里的设备都是可以轻松取出的，以方便对T恤进行清洗工作。有了这件够有范儿的T恤，即使不在电视机前，也能和好友一起High翻天喽。











打鼓钥匙链

《太鼓达人》固然好玩，可是街机厅里的打鼓机虽然够High但可不是随时随地都能玩到的；PSP、NDS固然便携，可是在路上突然没电了怎么办，何况像我这种丢三落四的人还经常忘记带掌机。鉴于最近市场上流通起来的诸多种类钥匙链玩具，这款打鼓钥匙链绝对够吸引人眼球，它可以发出6个不同类型的鼓的声音，而且操作简便，比起《太鼓达人》里的鬼模式简直就不值得一提。钥匙是我们每天出门都必定携带的东东，所以把它扣在钥匙环上就一定不会忘记落下。最重要的是，这个打鼓钥匙链相当省电，在低碳环保这一块做得很不错，在圣诞节送给女朋友这样一款够个性的小玩具绝对会让她笑口颜开。





狂派机械恐龙鼠标变形金刚

相信凡是八零年代出生的孩子们在童年时都多多少少地会被《变形金刚》这部来自大洋彼岸的精彩作品所影响，而《变形金刚》席卷全球的势头到今天都依然强劲。这不，电影版《变心金刚3》最终定于明年暑期与我们见面，又会势必带来新一轮的赛博坦热潮。在此之前，我们倒是可以送给朋友们这款狂派机械恐龙鼠标变形金刚，让身为《变形金刚》忠实粉丝的TA在圣诞期间就可以抢先尝鲜。由TAKARA TOMY推出的这款经典《变形金刚》鼠标绝对是收藏的好东西，其平常状态为鼠标，变形后则是大家所熟悉的机械恐龙。这款鼠标不仅做工精细，而且可动性很强，更重要的是于原著的霸天虎标注在机械恐龙身上尤为显眼。我们哪怕不把它当做一个鼠标，而是只当做单纯的一款《变形金刚》玩具也是绝对值得收藏。









红外Gun Shot 射击闹钟

不想迟到？那你可得好好练练。注意，这里我说的不是起床功夫，而是你的枪法！在隆冬季节，赖在温暖的被窝里是多么惬意的一件事啊。早起的噩梦人人都有，千篇一律的闹钟听烦了吧，有时候睡死过去，压根也反应不到原来是闹钟在叫，回头只能被小沛批……惨啊！要是能在自己最喜欢的事物中醒来，那简直是一天神奇的开始！这款红外线Gun Shot Clock绝对能满足一个大男孩的梦想！

不知有多少男孩会在每天睡梦中看到自己成为《荣誉勋章》里骁勇善战的游骑兵或是《使命召唤》里的特战队员，就让这个Gun Shot Clock在每一个清晨延续你的梦想吧！当闹钟每天清晨铃声大作时，你再也不能伸伸手就关掉它了，而是需要击中闹钟的靶心才能把它关掉。扣动扳机时你会非常非常惊喜的发现，居然它还有回膛动作！简直太给力了！丫头们，把它送给你慵懒的男友吧，没准一个神枪手就在这种超酷的鼓励和烘托下诞生了！



全世界最快的遥控桌面宠物

这款看上去与"小强"相仿的遥控宠物不同于一般的电子宠物，更是被冠以世界上最快爬行玩具的名号，不过真假就不得而知了（笑）。我们可以通过遥控器控制其前后移动、左右转弯及停止。更拉风的是这个遥控小强还支持一次最多4个玩家进行竞速比赛，每天中午在编辑部百无聊赖的时候就会看见真假小强一起横行的局面。而编辑部的"小强尅星"赤银童鞋则淡定的表示，我们完全可以利用电子小强当诱饵进而引诱出常驻在编辑部的小强主力部队进入包围圈后再一举歼灭之，此战术思想令众人无不佩服。



记得当年贺岁片老油条葛优在《甲方乙方》的旁白中说到："1997年就这样过去了，我很怀念它。"当这个嘴里难得有个正经话的光头在大雪茫茫的时候说出这句话时，就连他的整个身影都变的伤感起来。在这个新旧交替的时候想到这些，沧桑的意味不言而喻。"圣诞节"的生活每年都还会继续，人们在欢乐过后总要回到以生存为目标的现实世界当中。也许在我们这些非基督徒的回忆里，这一年的圣诞节只是一圈波澜，一个别样色彩的幻梦。我们在今后的生活中需要勇气，需要能欣然接受失败的淡然，当我们笑过乐过，幻想着圣诞老人坐在那架由麋鹿拉着飞翔的马车上时，那么在繁杂世界中生活的普通人的梦想已经出现了曙光。

我们总会被一些漫长的东西所感动，所以我们躲进平凡的生活之中，这就是海德格尔所说的"沉沦"。沉沦，就是忘在，忘却他们自己本身的存在。因此，那沉沦的多少年，都抵不上曾经被感动存在的一个瞬间。在西方的教堂里，人们通常会说一句，"God Bless Us！"。那么剩下的我们就更需要好好照顾自己，有时候，追求理想的过程要比最终的结果更值得享受，如果你所在的是一个梦想更容易幻灭的世界，那么这一点就会变得更加重要。对于我们的大多数来说，人生不会总像Christmas 那样精彩，围绕着我们更多的是琐事的无趣和环境的无奈，然后是认命的成熟。Is there anything new under the sun? 人生的意义本来可能就不是挥霍，虽然那也是一种活法。能不顾一切"肯定"自己的人，有足够勇气去"存在"的人，他们的眼神才不会流露出寂寥和庸碌。平凡中的伟大，只有对生活中的种种细节有所感悟的人才更容易获得成功。以上，仅此纪念2010年的圣诞节以及我们大家在21世纪的头一个十年。



编辑部各色人等的圣诞故事

肥皂：

我是一个正经人（被拍砖），所以要过一个靠谱的圣诞节。曾天下布武意图君临天下的枭雄织田信长说：“人生五十年。生命有什么可吝惜？只要存在过。”有时看看这句话，忽然会联想到自己，也许这个圣诞节讲述的是一种理想与现实的冲突。也许自己应该远离城市，来到郊区的某座山上，望着一旁灯火通明的城市，目光从流光溢彩的上空一划而过。



暗夜的城市虽显疏离，但这才是它最为真实的一面。回到房间里看着银幕里的罗伯特·德尼罗在巷口建筑阴影里孤单的身影，我心中竟涌起一丝认同。我们拥有互相尊重的友情，弥足珍贵的亲情，值得用心呵护的恋情，只有这样看上去琐碎、冗长，而不是极度紧凑和紧张的剧本，才让我们每个人的生活都显得这么有质地、有灵魂。那些情怀，那些无奈……

蔬菜汁：

过了这个圣诞节，离2012年就又近了一步，今天收到了很多读者朋友们的圣诞祝福，不过，到底有什么值得高兴的呢？我不知道，所以也不能稀里糊涂地随大流儿祝大家圣诞快乐。比起这个，我还是更希望大家元旦快乐，因为圣诞节不放假，元旦放假，抛开旁的不谈，放假就一定会快乐这是规定在宪法之外的不争事实。圣诞节到来之际Wii的《迈扣儿》发售了，很棒的歌舞，很棒的游戏，不过你爱玩不玩，你爱玩儿什么就玩儿什么，干嘛非要给人推荐、强插呢？回想起来，这些年基本没过过圣诞节，只是被这么一种奇怪的气氛包围着，说实话，比元旦和春节差远了，因为不放假。在肥皂喷血制作的这个圣诞特辑中客串出现，纯属偶然，希望大家对圣诞节的向往不要被某大叔的碎碎念而扰乱，最后在即将到来的圣诞节之际，祝大家元旦快乐，身体健康，合家团圆，来年顺心。



宇多田：



首先不能免俗的说一句：祝各位读者大人圣诞节快乐！各位想送宇多田礼物的读者直接把东西寄到编辑部就可以了，地址是@#%&*（被读者口水淹没……）其实我对圣诞节真的没有什么概念，每年圣诞节几乎是什么都没做就过去了，什么飘雪的夜晚、圣诞老人、床头的袜子统统没有，大学的时候朋友去看粉色的人造雪我都懒得去，因为我更愿意呆在屋子里玩玩游戏看看动画。不过今年圣诞节不一样哦！因为咱要去上海和Honey过圣诞的说，第一个圣诞节咱很紧张的说，不过现在已经等不及了~话说虽然在RPG里记路能力超强，但是现实中就是一个路痴啊！不知道去那边会不会迷路……最后说个和咱本行有关的，圣诞节前的《第3次生日》大家一定要支持一下啊！

ONE 辉：

肥皂真不是哥们我说你，请我出山写这东西，我得稿费可很贵锕（奸笑），像我们这些搞幕后美编的难得上回杂志，我要抓住这次机会向广大读者控诉上面这几个家伙，嘿嘿，就一句话：

“你们这群拖稿的家伙，如果我有抢，你们早是我枪下亡魂了”。



又到圣诞节了，记得去年圣诞的时候和我家judy大晚上去了王府井的教堂，但是没有成功进去感受气氛，只是在外面转了圈，大概当晚只允许教徒进去喝粥吧.今年的圣诞？还不知道怎么过呢，无非也就到处凑个热闹，勉强找一下快乐的气氛把。

最后，祝大家圣诞节快乐啊。希望再即将到来的2011年，电软继续陪伴大家成长。2011年的电软变胖了（增到80页），不知道你们长高了么？？

莫邪：



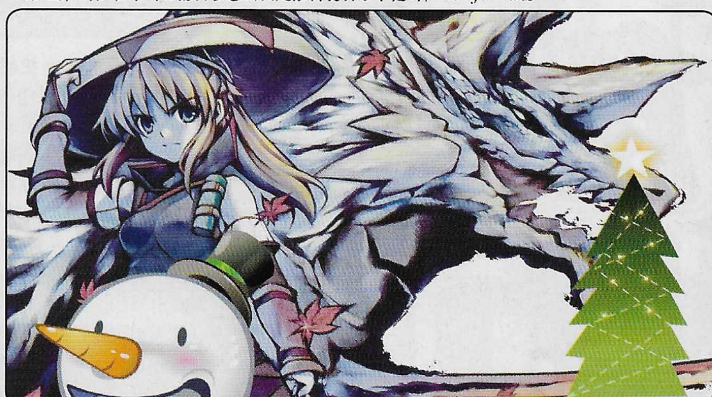
最近被截稿折腾得心力交瘁，又一直惦记着猎人，神鬼寓言也总是没有时间玩而觉得离结局遥遥无期，不知不觉居然就快到圣诞节了，又是一年过去了，不知道今年会不会有纯白的圣诞夜呢（狩猎之夜也不错的说哟）

在电软的这段日子里，总是被人说存在感不强，果然还是要将“大家好，我是莫邪”这样重要的话说两遍，然后将Honey的XXOO念叨N遍，写手札一定要文艺深沉，最后比出［中指］说“少年，你记住我的么”……我到底每天过着怎样的生活呢［无力］［摊手］

最后，麦瑞可瑞斯姆斯，你听到了吗？

赤银：

赤银的圣诞会是怎样的呢？距离圣诞之间还剩两个截稿日，现在就考虑这么久远之后的事情是不是太早了？赤银向来连明天做什么都只有一个大体的框架而不做细节计划的（众：所以你丫才拖稿的啊），毕竟今天发生什么，明天发生什么谁都不知道，制定计划还是必须要根据现实的变化来更改，还不如不做计划。好吧虽然说了这么多，或许和之前想要表达的意思想法，其实目前给某人的圣诞礼物已经买好了orz……当然给自己的礼物也准备好了，就是《MHP3rd》的限定版游戏以及限定主机。或许大家都觉得赤银很会花钱很败家吧？但是大家想想赤银的钱是从哪里来的，和众编辑一样甚至由于经常拖稿会少一点的工资，却买了比其他人多得多的东西，这钱都是某银省吃俭用省下来的啊！所以还是建议大家勤俭节约，把钱花到刀刃上。这样才能过一个充实的圣诞，并且在平时也能为自己的兴趣活得更开心不是吗？Merry X' mas~



过去的12个月里，每个人都曾付出了自己的努力，那么我们在圣诞的时候应该好好庆祝各自取得的成功。至于明年的展望呢？我们可以把它写在卡片上，放在床头的圣诞袜里，即使没有圣诞老人往里面装礼物，那也是我们给自己的鼓励。



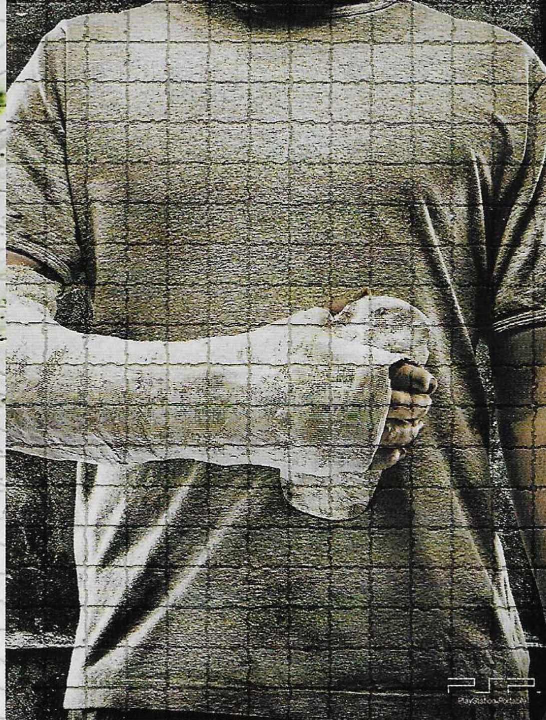
祝所有《电软》读者

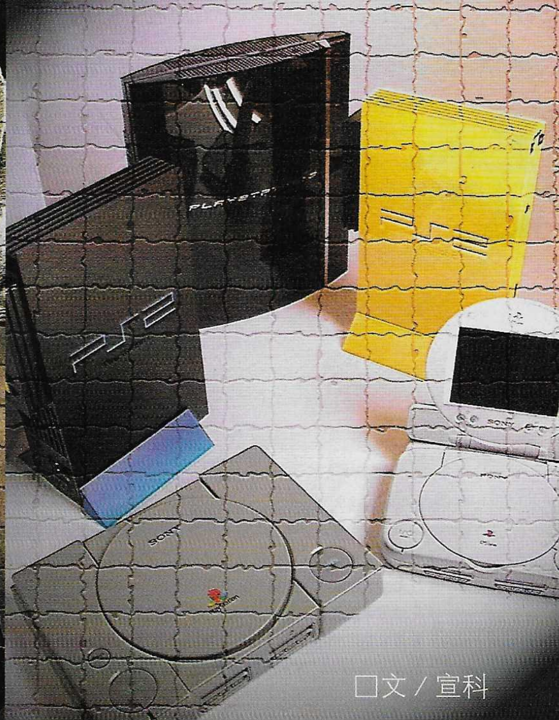
圣诞快乐!!!

小沛



回顾各大主机破解历程





□文／宣科

黑历史

这次的话题还要从前不久说起，死守几年金身的PS3主机有一日被破解了，这个消息来的是相当的突然。虽然现在还不算怎么完美，但是确实索尼设下的坚固壁垒被推倒了一大半，五花八门的自制软件也开始冒出来了，但是最先被考虑的功能还是——玩游戏。可能大家觉得，好不容易培养出来的正版习惯又要一下子打回旧社会了，在大家的眼里黑客就是那邪恶的一方，怎么都要打倒。

不过这也不一定，毕竟正版用成习惯的话并不会受到多大影响，只是有更多不玩正版的人也加入了进来了，这可都是未来的潜在用户。而且，有筑墙的人就有推墙的人，打破规则一向是人类的本性，设置的越完美的主机，越是吸引人去拿它开刀——这PS3就是一个很好的例子，据说破解方式的泄露是因为索尼的内贼，这也正说明了PS3的破解会产生的价值，是绝对有着冒巨大风险的吸引力的。

确实，黑客和厂商之间的这种博弈很有看点，这次我们就放开一些老生常谈，回过头来看看历史上的游戏主机都是有着怎样的“黑历史”。

第一部分：对主机本体的仿造

关键词 学习机

最早的游戏主机都类似于简单的单片机，不仅原理简单，也没有任何保护措施，所以根本谈不上破解，它们制造起来非常简单。例如《Pong》，这款1972年由雅达利开发的游戏不仅机型众多，而且经过了许许多多厂商的发挥，它们之间很多玩法还都不一样。

那个时候生产游戏主机的厂商非常多，许多厂商都在制造电视游戏主机，然而它们能玩到的游戏都是大同小异的。







各种《Pong》主机

关键词 任天堂FC

相信大家接触游戏机大多都是从这台机器的形形色色的仿制品开始。正如上面说的，任天堂FC（美版叫NES）的原理也是非常简单的，只要懂单片机原理就可以轻松的仿制。而在国内为了抢夺市场，众多厂商也不惜投入大力气来开发它的功能，从支持键盘的学习机到带磁盘、鼠标、打印功能，五花八门的产品也是相当的有特色。或许它不算严格意义上的“破解”，但是一起来回顾一下这段野史也是很有意思的。

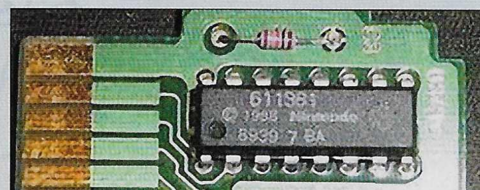
上个世纪80年代以来，无数的FC仿制品流行了许多年，至今也有形形色色的产品出现在市场上。早先它们都是用印刷电路板，并使用自己设计或第三方的集成电路，而1996年以来，这些仿制品更多开始采用单片机ASIC芯片加软件程序来模拟FC的硬件。当然，最大的来源是中国的沿海城市和台湾等地。它们在任天堂没有发售原版FC主机的地方，例如南美洲、非洲和前苏联非常流行，也是那些地区唯一可以玩的游戏主机。不过在美国和日本这样的地方，这种翻版主机会立刻引起任天堂的注意，并引起法律纠纷，所以一般这些主机都不会大张旗鼓的宣传销售，同时用很多手段——例如模糊不清的厂商名称、产品功能描述等等来混淆视听。

谈完了主机，下面再来看看游戏方面。翻版FC主机最大的特点就是没有内置认证芯片——这点可能大家都不知道，其实原版的主机也是有防盗版措施的，美版NES主机中的10NES芯片启动游戏时会对游戏卡带进行检查，而卡带上的另一块芯片会进行响应，这个过程通过了才会运行游戏，不过仍然有方法通过对盗版卡带的电路做手脚来让这块芯片失灵。可惜FC主机想要防止游戏盗版，却防止不了它自己被盗版。所以翻版的FC主机可以运行很多非任天堂授权的自制软件，这也是一个突出的特色。厂商们也通过自己手动提高卡带容量，来开发一些128 in 1的游戏合卡，集成许多游戏，不过后来假货也开始泛滥，所谓999 in 1、9999 in 1也只是大量重复来滥竽充数而已。

然而翻版FC游戏卡带最大的问题是没有CMOS备份内存，所以许多游戏尝试存档的时候会出错。而现在基于ASIC芯片的单片机式FC基于自身能力限制，会出现许多图形和兼容性问题。此外，随着时代的进步，现在翻版FC主机也不再内置射频调制电路，有AV输出就已经足够，进一步降低了本来就够低的生产成本。



↓正版FC卡带中的认证芯片



第二部分：对硬件进行改造来破解的时代

关键词 飞盘、直读

随着主机性能的提升、电路设计的复杂化、专利化，进入32位时代后要对主机本体进行仿造几乎已经是不可能的事了，就算可以做到也需要投入巨大的成本。步入SS、PS时代后，要打破厂商设下的壁垒，重心自然转向了对主机本体进行改造上。通过一些手段作弊或干扰电路的正常运作，来达到自己的目的。

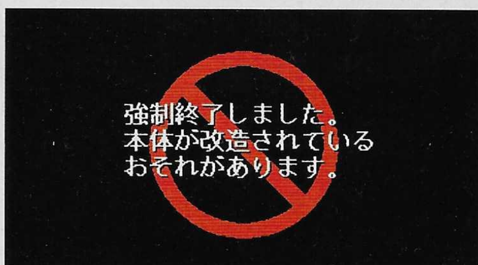


索尼PS1

索尼的PS和世嘉的土星主机是历史上首次加入防盗版装置的游戏机，这也催生了一个新生的地下行业：直读芯片。

PS1主机是索尼PlayStation系列的开山之作，也为后面打下江山奠定了坚实的基础。当然这里才开始了我们的主题——破解。对PS1主机的破解，正是我们非常熟悉的——改机芯片方式。现在来回顾PS1主机的话题确实有点古老，就连网上搜索相关的资料都很少，所以也只能在笔者了解的范围内进行讨论了。

与PS3、PSP这些现代主机不同，PS1的操作系统是固化的，玩家自己没有手段可以升级，不过这也决定了它没有复杂的软件情况，破解的大门一旦打开就很难再次关上。对于PS1主机来说，相对简单的电路设计还是很容易找到规律的。说到这里，我们不得不提到Old Crow，此人对PS1主机的破解起到了重大的推动作用，其地位不亚于我们PSP破解史上的Dark Alex，本文就参考了Old Crow写的许多回顾文章。同样，和我们现在熟悉的破解方式不同，PS1主机的破解一样有着起伏，早期游戏并没有特别的保护措施，到了PS1主机的中期，为了保护厂商的权益，游戏中都加入了Anti-mod Technology保护机制，它在运行游戏的时候会检测玩家的PS1主机是否有改机芯片，如果有，则显示红色的禁止警告，提示玩家主机经过了硬件改造，游戏将强行终止。这种游戏大多在1999年之后上市，但也不是全部都有。



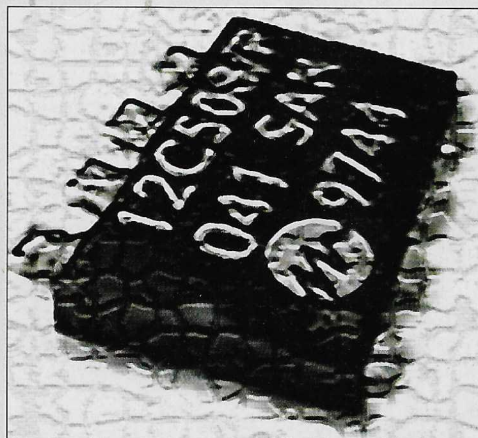
↑检测到主机被改造后游戏会拒绝运行

即使如此，一段时间后，“隐形直读”的出现再次终结反破解。隐形直读的原理其实也非常简单，在进入游戏后反破解程序激活的时候自己就停止运行，游戏检测不到直读芯片的存在，顺利运行。

说了这么多，那么直读到底是什么？其实它并没有那么神奇或神秘，只是一个非常简单的单片机系统——只需要一枚12C508芯片就可以工作，而且它依靠PS1主板而存在，你刷写什么样的程序，决定了它对游戏的兼容性，包括区码、隐形模式等。这个概念正是我们如今的“升级”，同一块芯片，玩家只要替换芯片中的程序，就能达到更好的兼容性。只不过由于单片机芯片需要编程器来操作，并非一般玩家自己可以动手完成的。

所以这种破解，和我们当下所谈论的破解并不同，它是基于硬件层面上的，一旦发挥功效，除非更换硬件设计，否则万无一失。

不过，PS1主机的破解也没有这么完美。在日版机器上想要运行其它区域的游戏，是要给游戏打补丁的。这是由于主机对游戏引导兼容性的问题造成，但是只要动动手，也不是什么太大的困难。相对于如今坎坷重重的PSP和PS3来说，PS1的破解最原始，也最简单有效。



↑破解PS1用的12C508芯片

世嘉DC

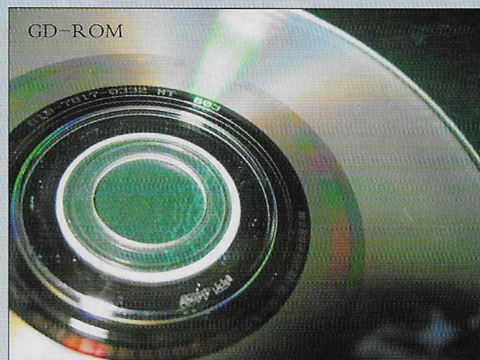
Dreamcast，开发代号妖刀，由世嘉公司于1998年11月27日发售，也是在土星之后继承了世嘉在家用机市场欲分一杯羹愿望的主机。不过可惜，由于厂商在市场战略上屡屡失误而败给PS2，最终导致DC这一原本很有前景的主机最终黯然退出市场，不得不说是电视游戏业界的一大遗憾。

来看看DC主机的破解情况，实际上世嘉的DC并没有给主机设置加密，而是采用了特殊格式的光盘，叫作GD-ROM。GD光盘由雅马哈开发，普通的CD光驱无法读取，可以很大程度抑制翻版的流行。

然而悲剧的是，很快就有黑客发现，其实GD-ROM就是普通的CD光盘，只不过采用了高密度容量，可以存储1GB的数据。这里DC主机的光驱就比较特殊了，降低转速、但是保持原读取速率不变，这样就可以读取到比普通CD光盘更多的数据。GD光盘的构成非常有趣，它由内中外三层数据区构成，最内圈是35MB容量的普通CD格式，用来给普通的CD机或电脑光驱读取。中间层是版权信息，肉眼可以直接看到，外圈则是高密度数据区，大约有1.1GB的容量。

什么？你对最内圈那35MB感到很好奇？其实这是个不错的创意，大家应该记得《索尼克大冒险》，这款游戏的正版光盘放到电脑里可以看到游戏的额外福利，比如设定图等，就是这部分区域存储的数据。而《永恒的阿卡迪亚》游戏则放入了一段非常搞笑的录音“我们不能在CD机中拯救世界！让我们回到DC主机里去做好本职工作！”事实上，现在我们把XBOX360的游戏光盘放到电脑里会显示为一张普通的视频DVD，播放会出现“请将此光盘放入XBOX360主机”的提示界面，基本也是一样的原理。这个创意很不错，个人很希望以后的游戏载体也能采用这种设计给玩家一个小小的惊喜……　咳咳扯远了，回到主题上来，由于最内圈只是采用了高密度来存储数据、实际上还是CD格式，同时DC主机又没有真正的反破解措施，所以读取翻版游戏只要动点小小的手脚。对于原版游戏的备份，虽然普通光驱不能直接读取，但是通过飞盘大法来实现。不过真正用的还是直接通过DC主机本身来读取光盘，然后通过网线或者改装的USB来导出数据。

然而盗版的泛滥还是让世嘉采取了行动，DC主机后期为了保护版权采用了有反破解的芯片，可是只要替换老主机上的芯片也就解决了这一问题。再到后来也真正出现了DC主机使用的直读，但是用于改区功能的，DC玩翻版游戏虽然受到区码保护、后期芯片保护等限制，但大体上说也算是比较省事的主机了。





↑DC光盘具有的三层数据结构

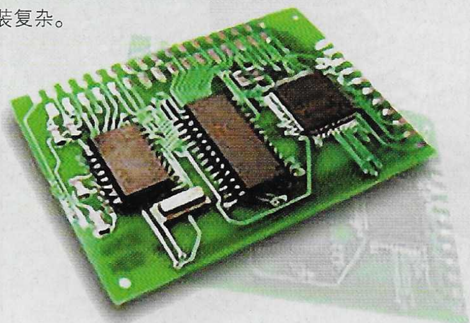
索尼PS2

将PlayStation名扬天下持久不衰的PS2主机整整火了十年，陪伴了一代甚至两代人的成长。但是这个漫长的时代，从SS、PS1到PS2、NGC，它们的游戏理念基本没有改变。一台主机，一张制作好游戏内容的光盘就是全部。而由于软件刷写手段困难又复杂，所以基本上破解都是通过硬件来完成的，一块直读芯片绕过系统的保护机制，就可以突破厂商设下的封锁。

前期主机的设计还较为简单，除了游戏外基本没有其它功能，而PS2则比较特殊。它不仅向下兼容PS1，还可以播放CD和DVD媒体光盘，这也对直读芯片的兼容性提出了挑战。所以PS2主机的直读发展史，几乎可以写一本大部头出来，所以本文只能挑选比较重要的一些来进行展示了。

和我们记忆中非常著名的弥赛亚直读不同，PS2上最早出现的直读芯片是Neo以及NeoKey，它问世于2001年，当然刚刚推出自然是非常的不完美，需要通过换盘大法才可以运行游戏，而且换盘还需要两次，首先利用金手指插光盘启动，然后放入DVD试玩盘，最后放出游戏备份盘，方可顺利启动。它不支持DVD-R，所以非常不方便。

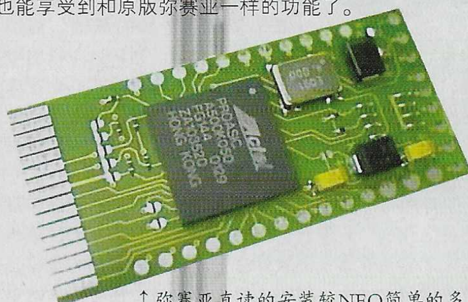
NEO直读推出了许多版本，后来也是越来越完善，到NEO4的时候已经非常先进了，然而遗憾的是仍然不支持直读DVD-R，要读DVD-R的备份需要用正版盘引导。不过它的缺陷也很明显，飞线太多、安装复杂。



↑风靡一时的NEO4直读

在NEO之后出现了许多直读，基本上都需要通过换盘大法来运行DVD光盘游戏，然而可以直接运行PS1游戏，例如X-KEY，它们大多大同小异，最大的进化特点可能是安装越来越方便。

著名的弥赛亚直读的出现可以说打破了直读芯片的市场格局，这块由英国小组开发的芯片带来的显著优势是不需要任何引导盘，虽然价格昂贵，却吸引了许多厂商趋之若鹜的开发克隆版，于是很快国内玩家也能享受到和原版弥赛亚一样的功能了。

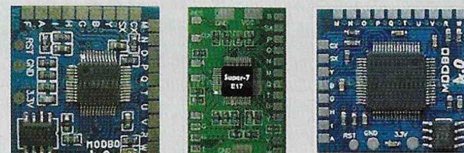


↑弥赛亚直读的安装较NEO简单的多

弥赛亚芯片同样经历了几个发展阶段，其中第一代弥赛亚性能非常出色，基本上做到了和原版没改机一样的效果，甚至同样做到了和原版一样按两下电源键运行PS1游戏。不过它也有个非常明显的缺陷，就是只支持PAL地区的主机，对于NTSC制式的PS2则无效。

到了第二代弥赛亚，兼容性得到了很好的解决，但是却失去了1代出色的易用性。不过二代的克隆版（放现在应该叫“山寨版”）给广大国内玩家带来了希望，以出色的性能和低廉的售价流行了相当长的时间。包括后来很火的弥赛亚3.2都属于弥赛亚2原版的克隆。然而，太过于高调的行为也引起了索尼的注意，被提起了诉讼。在败诉付出巨额赔偿后，弥赛亚芯片也改头换面，更名为Phenix并全面转入地下活动。

当然，想要和弥赛亚手中抢一杯羹的厂商绝对不在少数，例如在它之后出现的新款直读Origa，它由几名意大利的天才黑客开发，虽然没有像弥赛亚那样无需引导盘的特性，但是通吃全球区码、可以跨区读取游戏，同时芯片本身可以在任意一台PS2上安装、不受主机型号限制等特点也是非常出色的。Origa也受到了索尼官司的波及，不过它没有弥赛亚那么招摇，影响比较小，更关键的是价格只有弥赛亚的三分之一，所以即使需要引导盘也瑕不掩瑜，唯一的遗憾是规模太小，最后没能形成气候。不过这个小组后来推出的MAGIC直读采用了弥赛亚芯片中的代码——而且来源并不正当，但是表现更加优秀了，且早于弥赛亚同级别产品推出，抢占了先机，赢得了广泛的市场。而在国内，由于国外原版芯片大多价格高昂，所以像NH8这样高性价比的芯片则更受到青睐。



↑后期形形色色的直读

随着时间的推进，索尼的PS2型号进行了改头换面的革新。2004年，7000X型PS2的推出，大幅缩减的机身体积、降低功耗、内置网卡等改进让PS2主机以全新的面貌站在世人面前。当然，破解也不能落后，国内第一款可以适用于薄型PS2主机的直读就是NH9。但是它仍然存在一些小问题，例如直读的设置不完善容易造成运行一段时间后死机，无法读取光盘，PS2显示红色报错画面。这个问题在NH10上得到了解决，也让它真正流行了起来。除此之外，7系PS2使用的直读还有Modbo、PRO7、BLUECHIP……等许多，不过几乎都有大大小小的问题存在，也凸显了后破解时代厂商的心态浮躁。

2007年，索尼为了再次重燃——或者说延长PS2的生命力，推出了改良型的9000X系列PS2主机，这次的进化虽然不明显但仍然够吸引人，更低的功耗、原本麻烦的电源改为内置，不过至此PS2的生命也算是开始走最后一程了。同样9系列的PS2不能兼容过去的直读芯片，一批新的直读芯片也应运而生，例如DMS4、816HD、PRO7-III等等，由于又是和之前的主机硬件不同，所以兼容性问题依然存在。例如有些芯片不支持二次换盘，游戏中拿出光盘再放入就不能继续读取，需要换盘的游戏就只能干瞪眼，像这样恼人的问题依然存在。可以说，技术已经成熟了，但是真正专注于解决问题的厂商却少了。毕竟PS2正在淡出我们的视线，祝它一路走好。

任天堂 NDS

虽然和PSP算是处于同一个时代，但是NDS到NDSL并没有采用像PSP那样升级反破解的方式。所以，基于NDS的破解研究一向是属于顺风顺水。不过顺利不代表没有进步，从最初老版NDS的GBA式需要刷机加引导的方式，到现在NDSL、NDSi基本完美仿正版卡带，也经过了漫长的进化过程。

其实烧录卡的原理非常简单，就是通过各种手段，将烧录卡本身模拟成一款游戏来运行，然后玩家选择游戏进入的时候，就好像在这个游戏里又启动了另外一个游戏。早先烧录卡通过刷机（或在NDS卡槽中插入正版卡加引导卡），然后再在GBA卡槽中插入烧录卡本体来运行游戏，不仅成本高昂、破坏原本外观，而且拷贝游戏时还需要对游戏的ROM进行补丁操作，对游戏的兼容性也很不稳定。

而第二代的烧录卡问世后，凭借和正版NDS卡体积大小一样、无需GBA端操作、无需引导等特性迅速风靡，不过这类烧录卡仍然需要刷机，同时游戏的ROM也无法直接兼容，需要补丁处理。

NDS的烧录卡真正进化到一个阶段，是在2006年下半年。它不仅和正版卡体积一样，还不需要玩家刷机或对ROM文件进行操作，也就是当时我们所说的“三免”烧录卡，其中我们最熟悉的莫过于TT或者R4了。而2008年11月，NDSi发售后宣布首家直接破解的烧录卡厂商Acekard走入我们的视线，但是至今为止，烧录卡已经没有更多的进化，它也仍然只能被NDS识别为普通NDS游戏而非NDSi游戏，这样如果玩家使用NDSi游戏的ROM，将也只能作为普通的NDS游戏来运行，无法利用到摄像头的新功能。

现在烧录卡已经逐渐走向了尴尬的地位，不仅NDSi引入了网络升级功能可以简单封杀烧录卡，而且游戏采用的新技术越来越多，反烧录补丁也不是那么容易制作。随着任天堂N3DS新掌机的公布，不久的将来会有更加完美的NDS烧录卡出现吗？



↑玩个游戏还得在主机上插一堆卡

第三部分：对主机进行软件改造的时代

关键词 刷机、BAN机

随着时代的发展，主机的功能也越来越多样化。为了适应日益普及的互联网，不管是家用机还是掌机都加入了联机功能，玩家不仅可以享受和朋友互动的乐趣，还能通过网络对主机进行升级以获得更强的功能更新。当然，这也给厂家在主机卖出去之后对消费者的反馈和控制提供了便利。同时，在硬件上全面引入验证机制，不仅对主板进行改造愈加困难，甚至连同机种之间互相交换光驱、硬盘都不能兼容。这也意味着破解不再是一次性成果，而转向了长久艰难的斗争。



微软 X360

相信通过前文PSP的介绍，大家对上个世代和这个世代最大的不同已经有了一个底，那就是厂商的介入。早期的主机，买回家后操作权完全在用户，而现在引入了网络的概念，一切都变得不一样，即使用户自愿选择永不接入互联网，厂商仍然可以通过在新游戏中强制升级来实施手段。

XBOX360毫无疑问是这方面的典型代表，让我们先把自制系统放在一边，关于这台主机破解的技术本身其实没有必要深入讨论，它对光驱固件进行修改，然后让主机绕过对光盘的验证来运行游戏。对于不同的XBOX360主机——一直到最近刚刚破解的薄版XBOX360——都是这样的方式。

微软对此是怎样的态度呢？——既非完全封杀，也没有放任自流——仅仅是封锁主机的网络功能，让玩家无法享受到最具有魅力的网络对战，但是又不阻止盗版游戏的运行，可以说是对“与其赶尽杀绝，给敌人制造麻烦的效果更好”这种战术的完美诠释，不仅可以保证主机销量，同时还能刺激想要连接网络的玩家去购买正版。

但是在XBOX360主机上真正有动手折腾的乐趣的，应该还是自制系统。通过JTAG漏洞获取权限刷写系统，应该是个非常有历史意义的发现。但是进行刷写操作需要拆机进行焊接，还需要懂得较为中阶的计算机技能。受制于复杂的操作手段和当时XBOX360极高的三红率，自制系统并没有能够真正普及开来。不过，如果你理解了繁琐的操作过程，掌握了焊接技巧，凭借着胆大心细的技术成功刷写了自己的XBOX360主机，这种成就感也是不言而喻的。

自制系统几乎去掉了XBOX360的一切防卫——玩下载游戏不需要收费，运行光盘游戏不受区码限制，游戏可以自由拷贝，硬盘没有容量制约，甚至还有众多的模拟器，可以说如果你是一个重度XBOX360粉丝，那么一台这样的主机绝对是你需要的。但是你要面对的问题也不言而喻——如果你将它插上网线，它会立刻被微软封杀联机功能。当然，不插网线的话本质上也没有什么区别……

然而，在微软推出新主板彻底封锁了自制系统后，市面上的新机器均已没有办法再刷写，不知道未来自制系统能不能取得更新的成果，将自己普及开来呢。

索尼 PS3

2006年年底发售的PS3主机，迄今已经走过了四个年头。曾几何时我们坚信这是一块未遭破解染指的圣地，但是就在今年8月，PS3仍然未能逃过这注定的命运。虽然刚刚才过去几个月，但是它的势头已经超过了大多数主机破解的速度，从运行游戏、自制软件，到进一步系统权限的获取，看起来前景一片大好。

不过要说明的是，似乎这次的破解并不是黑客自己的成果，而是索尼内部泄露，所以严格意义上来说，PS3原本是不会被破解的……

在这次事件开始之前，也曾经有过许多著名黑客尝试打破PS3的完美系统，其中就包括PSP的破解大神Dark Alex。可惜他的研究并没有带来实质性的进展，之后iPhone的破解创始人GeoHot也接手这一重任，并且似乎取得了一些理论上的突破。但是这个大嘴巴急着到处嚷嚷，结果反而是让索尼在系统更新中取消了用户自主安装第三方Linux系统的权利。

小道传言也出现过不少，例如“Z-PACK”USB破解，虽然看起来和现在的破解方式很相似，但是它确实是个乌龙。

澳洲PSJailbreak小组的“USB电子狗”的横空出世确实让大家都吃了一惊，只需要插入它到3.41版系统PS3主机的USB口，就可以让PS3启动到调试模式（基本类似于PSP的神奇电池），然后我们便可以安装第三方的软件——包括运行游戏，仅仅短短的几天，这则消息就得到了证实，一周内国内厂商跟进，半个月后，PS3的破解就出现在了每一位玩家的眼前。

但是索尼的速度更快，在我们都买得到电子狗之前，3.42系统就紧急更新进行封锁。不过消息倒是已经铺开来了，但凡做好准备的玩家，都打算坚守3.41阵地了。虽然时间还不长，但是确实它正在像我们所预料的那样发展着，从3.41到更低的版本均可运行，从种种模拟器问世，到更高权限的一步步破解，而是不是最终会走上当初PSP破解的那条路，迎来辉煌的自制系统呢？现在还不好说。

同时，作为破解PS3最关键的道具——电子狗，也在进行着一轮又一轮演化。从一开始PSJailbreak小组一家独大，到现在国内大打价格战、加入USB HUB功能搞差异化路线，再到内置大容量闪存、简易化升级手段等高端产品问世，玩家对电子狗也面临着多样化的选择。

就在前段时间，索尼的3.50系统也被宣告沦陷——PSJailbreak小组推出了“降级狗”产品，它可以将3.50——官方声称甚至包括未来任何版本——降级到3.41，而且这个漏洞存在于硬件中，除非索尼更换主板设计，否则玩家永远可以随便升降级。

展望PS3的未来，对破解来说充满了机遇，虽然有许多未知在等待着我们，但是这等待本身就具有足够的魅力了。


↑形形色色的电子狗

索尼 PSP

2001年，索尼打着21世纪Walkman旗号的次世代掌机——PSP问世，它一抛头露面就以豪华的性能和霸气的外形博得用户青睐。但是与前文提到的所有主机都不同，PSP引入了正式的网络对战和系统升级的概念，这也意味着破解之路开始变的不那么平坦了。PSP的破解之路可以说命运多舛，至今也在和索尼官方展开着一轮又一轮较量。

最早的PSP-1000破解，应该是从1.5系统开始的。黑客们通过索尼发布的PSP1.50系统升级程序，搞明白了PSP对软件运行的机理。于是，2005年5月，PSP的1.0系统上出现了第一个可以运行的第三方自制软件。而《反重力赛车》这款游戏的漏洞，更是给黑客推开了通往PSP系统核心的大门。

不过，越来越多的游戏需要1.5版本的支持，所以破解也需要与时俱进。1.0系统破解仅仅两个月，西班牙黑客就发明了换棒大法（也叫飞棒大法），来在1.5系统上运行自制软件，或许很多玩家还记得当时的情况，这不仅减少记忆棒寿命，更是让玩家动手折腾的头大。当然这个问题后来也很快得到解决，将原先1.0系统的自制软件分为原文件夹和带%的文件夹来运行，缺点是系统界面下会多出一个"破损的数据"。到了这里，PSP对自制软件的发挥算是比较完美了。

对PSP游戏的破解，则要从《音乐方块》开始，这是PSP上首个可以脱离正版光盘运行的作品，从《音乐方块》开始，许许多多的游戏也可以脱离光盘运行了，但是这种方法需要对游戏ISO本身进行修改以及需要一张额外的引导盘。

随着技术的成熟，Devhook破解系统的让玩家连引导盘也不需要了，但是索尼在随之而来的2.0系统固件中下了大功夫，不仅封堵了1.5系统的漏洞，还提供了AVC视频格式支持、网络浏览器、更换主机壁纸等种种诱人的功能来吸引用户升级。对2.0系统破解的研究一时间进入停滞状态。

2005年9月，一个国外破解小组MPH发现了2.0系统图片浏览的重大BUG，它可以通过让PSP读取一张特殊处理的图片文件，来造成系统溢出，执行第三方代码，随后就是对2.0系统的降级大潮，大家纷纷降级到1.5系统，并且在Devhook的配合下，基本大部分游戏和自制软件都能够完美支持。

魔高一尺道高一丈，进入网络化可升级时代后，即使破解再完美，需要2.0版本以上的游戏越来越多，破解的情况也越来越复杂。05年10月13日，索尼推出了2.5系统、紧接着11月29日又推出了2.6系统，而大约到了2006年年初，几乎玩家们都在头疼游戏需要高版本而无法运行的问题，当时《侠盗飞车》正版光盘中的漏洞让2.0可以运行自制软件，导致这款游戏被炒至千元的天价。

还是前面提到的，1.5系统的破解已经非常完善，所以黑客们没有在2.0+系统上耗费太多功夫，更注意游戏本身的破解。2006年2月，MPH小组的MPHGameLoader终于可以支持在1.5系统上运行新出的2.x游戏，而现在已经推出破解界的Dark Alex——在当时他还是刚刚出道——给我们带来了UMD Emulator，将对游戏的兼容性提上了一个新的层次。

然而，针对游戏本身的修改也是非常麻烦的事情，每种游戏采用的反破解方式都不同，真正对系统本身的破解才是最有效率的。2006年7月，已经淡出大家视线一段时间的DevHook带着最强引导回归了，它可以在记忆棒上安装另一个系统（例如2.71），并让PSP从1.5系统中启动这个2.71系统，来运行所有2.x游戏，这也意味着自从1.5系统以来破解迈出最辉煌的一步。

针对系统本身的研究还没有停止，2006年10月，Dark Alex给玩家们带来了全新概念的"自制系统"2.71SE，它让玩家摆脱了记忆棒启动切换系统的苦恼，也从这里开始，3.03、3.10直到3.40，时间走到了2007年的4月，自制系统让玩家们一直享受着便利快捷的破解生活。

然而，在3.40OE自制系统推出后，Dark Alex的退出消息给玩家们泼了一大盆冷水，几乎所有人都认为这位PSP破解的大神离开后，未来将不会再有新的接任者——但是，俄罗斯神秘黑客小组M33的出现打消了疑虑，继承OE自制系统特色并且更加出色的M33系统来了，在那之后的很长一段时间，它都一直存在于玩家的PSP中。

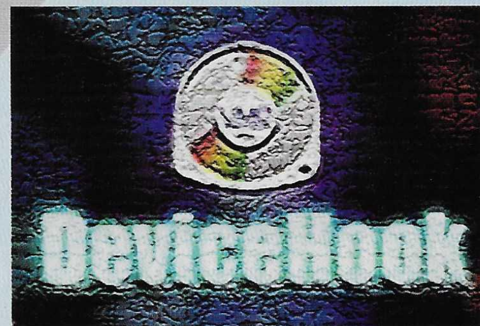
2007年年底，索尼推出了新的PSP型号PSP-2000，对它的把一个新的名词带到了我们面前——神奇电池，其实所谓神奇电池正是可以让PSP进入索尼官方调试模式，从而获取刷写M33自制系统的权限。不久，3.60M33便放出了，同时伴随着一个大惊喜：原来Dark Alex就是M33小组的成员！DA大神的复归（或者说从未离开过吧）给玩家们吃下了一针强心剂。

还是要说，魔高一尺，道高一丈。在2008年10月索尼正式推出了PSP-3000，伴随着3000型PSP消息的发布，最后一批PSP2000主机的主板也换成了第三代主板，原有的神奇电池破解方式宣告失效。这也意味着PSP破解寒冬的开始，在PSP3000推出后很长一段时间，Dark Alex都没有任何实质性的进展。这一大段空白期，持续了几乎一年，直到2009年5月。此时，PSP的系统也进入了5.50，4.x系统的M33时代也宣告结束了。

2009年5月，黑客Davee发现了PSP3000可用的图片漏洞，它和之前1000降级的漏洞类似，通过一张图片来让PSP3000溢出，获取对内存更高的访问权限，让系统进入破解状态，这一破解系统被命名为GEN。缺陷是由于在内存中执行，一旦关机就会恢复原状。这种不完美的状态至今仍然持续。

而2009年10月，又一款全新概念的PSP系列掌机PSP GO上市了，采用滑盖无光驱设计的PSP GO不仅意味着PSP家族多了新成员，更意味着破解进入6.x时代！自从HEN以来，破解已经停留在5.03系统，无法继续升级，之后的游戏均需要对游戏本身进行修改来运行。而6.x系统本身更是毫无进展，然而现在已经有了一些消息，当你看完本文，或许就在不远的一段时间后，困扰大家已久的6.20系统连同PSP GO会被一起攻陷吧！

漫长的PSP破解史还在继续书写，并且还有很远的路要走，在这里，让我们向凭借自己热情为PSP的破解贡献力量的黑客们致敬！



↑曾经PSP破解的必备工具

任天堂 Wii

之所以将它放在最后，是因为Wii主机的破解手段非常丰富，可以"软硬兼施"，既有早期的直读芯片，到现在流行的系统破解，具有着高度的可靠性。

经过了前面对许许多多直读芯片的介绍，相信大家已经对它有了大致的了解了。早期Wii主机对光驱的破解也要用到直读，而且原理和其它主机并没有太大区别。不过Wii主机也是具有可升级的特性的，随着任天堂新系统的发布和新游戏的增加，直读芯片受到的限制越来越多，于是如今主流的破解方式已经转向了软件方面——刷机。

说到介绍Wii主机的刷机破解，笔者立刻感到了头大……要理解起来真的是很困难，为了不至于造成误导，本文就只能尽浅显的说明了。

在开始回顾之前，先来说说基本的概念。Wii的系统由许多的IOS组成，IOS又叫输入输出系统，也可以理解为内核。Wii主机的主菜单有它需要的IOS，Wii的游戏运行也需要IOS，甚至不同的游戏需要不同的IOS，那么这些IOS一旦受到损坏，对应的功能就不能执行；如果Wii主菜单的IOS损坏，那么开机就无法进入主菜单——也就是变砖了。

而对Wii主机的软件破解，要从《塞尔达传说：黄昏公主》开始。最初被发现的是这款游戏中当林克和某个NPC对话时，Wii主机会执行SD卡上未经过授权的第三方软件，这里最著名的当属自制软件频道（Homebrew Channel），有了自制软件频道，我们才有机会进行破解后的下一步工作。

如果运行自制软件都要通过正版塞尔达光盘的话，那实在是相当麻烦，那么有没有一种方法可以脱离这个过程呢？那就是给Wii主机安装第三方的自制软件频道（Homebrew Channel）。但是给Wii主机安装频道的话，就需要经过主机的验证，此时，著名的Trucha Bug就要派上用场了。

当时，Trucha Bug广泛存在于Wii的IOS中，利用这个Bug，大家顺利的利用《塞尔达传说：黄昏公主》安装了自制软件频道，一旦成功，之后就可以放弃游戏光盘来运行自制软件了。

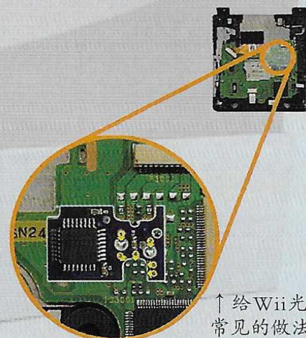
然而，任天堂在不断的系统更新中封杀Trucha Bug，所以新的"频道炸弹"破解法又应运而生，这是Wii主菜单的另外一个漏洞，在3.X版本的Wii系统中，将特定的存档文件放入SD卡然后让Wii主机读取，就会自动运行SD卡上的特定自制程序——这点就和《塞尔达传说》的方法一致了，之后玩家可以安装自制软件频道，完成破解工作。

虽然时间一直在向前走，任天堂在不断推出新版本系统，然而我们可以通过给Wii主机安装旧版含有BUG的IOS（或降级），再通过旧的IOS来安装自制软件，达到我们破解的目的。

除了在软件上大打攻防战之外，任天堂也改进了硬件上的设计，新版Wii主机的光驱已经杜绝了对盗版光盘的读取，但是破解后的系统可以从硬盘读取游戏，所以光驱反而没人在意了。

从破解的角度来看，Wii主机的确是本世代最完整的破解，可以享受到一致的网络服务和游戏产品。但是这并不代表任天堂铲除破解的决心不力，事实上从Wii的4.3版系统开始我们也可以看出，以后破解的路同样会越来越狭窄。

鉴于篇幅，本文涉及到的主机实在有限，只能挑选一些各个时期比较有代表性的机种，像SS、NGC、GBA等其实也可以参考其它的主机，至于深入的技术问题并没有多提。但是这并不重要，笔者更希望大家可以通过从上个时代到这个时代破解的演变历史，看出黑客和厂商艰难博弈的背后，是游戏理念的进步，以及厂商责任感的提高。要知道，"破解"并不仅仅是正版与盗版这么简单，它在刺激厂商的开放态度、保持进取心上起到的作用，甚至比厂商迎战竞争对手还要有效。但是，在下一个以网络为核心的时代到来之后，对主机硬件和软件上的改造越来越困难。不仅厂商和玩家在迎接新时代的到来，黑客们也是要做足准备的。抛开正盗版来看这场技术的较量，你又会选择站在哪边的阵营呢？



↑给Wii光驱装直读是早期常见的做法



GAME SOFTWARE
电子游戏软件

ET_MAX(奥斯丁) 制作
封面图：手绘圣诞专题

2010年 12月下
CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 289

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←《真三国无双6》最新公布的角色实在"不给力"，一些算不得名将的人物竟然也获得了摆脱大众脸的机会。

EVENT 台湾专讯 SCET发布99年信息月参展内容 主打3D体验和各类优惠促销方案

本刊讯　台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，将参与12月4日至12日在台北世贸一馆与三馆举办的"99年信息月"活动，展出PS3与PSP最新游戏内容，包括PS Move与《GT赛车5》3D模式试玩等，并提供各种优惠方案。



SCET将于信息月开展首日12月4日（六）首卖PSP白蓝双色限定版主机，并推出信息月限定方案，凡于PlayStation摊位购买PSP白蓝双色限定版主机的玩家，将可获得"新型MS Pro-HG Duo HX高速存取记忆卡8GB"与PSP主机包和屏幕保护贴。

目前已经推出的PS3驾驶模拟游戏《GT赛车5》，在这次信息月中将提供3D模式试玩，让玩家戴上3D眼镜以最新款式3D BRAVIA液晶电视体验震撼的立体驾驶感受。另外，凡是在信息月PlayStation摊位购买任一《GT赛车5》商品者，就可以获得信息月加码限量赠品"Lamborghini Murcielago LP 640"车款的PlayStation Network下载卡。

HARD 美国专讯 Kinect有望成为圣诞商期最大赢家 上市25天全球销售量突破250万台



本刊讯　微软日前宣布，Kinect感应器在上市25天之内，全球销售量就已经突破250万台，体感热潮正迅速袭卷全球玩家的客厅。

微软互动娱乐部门总裁Don Mattrick表示："Kinect体感控制器的吸引力非常大，是目前最炙手可热的热门产品，获得全球各地消费者的青睐。我们正密切地和各零售伙伴及制造商合作尽速补货，希望借着圣诞档期达成500万台的销售目标，期望让大家都能够亲身体验到Kinect的独特魅力。"

台湾微软娱乐暨装置事业部总经理周文英指出："台湾地区在11月19日Kinect首卖Party当天即造成信义区长达10小时的排队狂潮，11月20日起全台各大销售点也纷纷出现抢购Kinect的热潮，我们看到每个家庭因Kinect的出现而改变，妈妈开始在客厅重温年轻时代的动感舞蹈、爸爸也离开沙发开始锻炼身体，Kinect让全家一起重新找到了新的娱乐方式。"

Kinect是目前唯一不需任何手持控制器的游戏娱乐装置，全球的零售商、评论者和分析师皆异口同声表示Kinect绝对是今年假期必备的礼品之一。

SOFT 日本专讯 PSP《白骑士物语》发售日确定

本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）将推出的PSP《白骑士物语-episode.portable-教条战记》公开发售日为2011年2月3日。售价4980日元。另外将在2月3日至2月17日之间实施"教条系列武器组促销活动"。官方也公开了全新的宣传影片。

在特惠期间，玩家只要将游戏包装中的在线密码输入之后，就可以下载6种教条系列（**ドグマシリーズ**）的特殊武器。特惠期过后，该6种武器将会以收费下载的形式推出，目前价格未定，另外还会有更多后续下载内容，将会陆续和大家见面。

PSP《白骑士物语-episode.portable-教条战记》的类型同样为RPG，世界观也相同，但不同的是本作是在描写距离《白骑士物语 光与暗的觉醒》一万年前的"教条战争"。登场平台更改至PSP，将展开另一段不为人知的白骑士物语。



SOFT 日本专讯 庆祝动画推出15周年 《浪客剑心》改编格斗游戏



本刊讯　漫画销售达5000万本的人气作品《浪客剑心》将推出PSP游戏新作《浪客剑心 再闪》。本作为格斗对战游戏，忠实重现原作的招式以及奥义，展开充满魄力的对战。

《浪客剑心》的原作漫画是由和月伸宏所著，以日本明治维新时代为背景，描述有着"拔刀斋"称号的名剑客绯村剑心，在决心不再杀人之后流浪于日本各地，并认识了神谷道场的代理师傅神谷熏等人，展开另一段的传奇故事。

PSP版《浪客剑心 再闪》预定将于2011年春季推出，售价未定。喜欢该作品的玩家请持续关注我们的报道。



绯村剑心

SOFT 日本专讯 《女神异闻录2 罪》明春发售 相隔11年登录掌机平台



本刊讯　ATLUS近日公开了PSP《女神异闻录2 罪》的发售日为2011年3月3日，售价6279日元。另外下载版为4980日元。

《女神异闻录2 罪》为1999年在PS上登场的ATLUS招牌RPG。在PSP平台上加上界面和系统的调整重制，相隔11年后再度复苏。

本作的游戏画面显示更改为宽比例画面，技能演出等魄力更加强化。而且战斗和选单画面也经过了翻新，使操作更加便利。地图移动时，队伍资料和迷你地图也会显示。再加上将数据存到记忆卡中的快速读取，使游玩节奏更加快速。

11月28日《胜利十一人2011》比赛 北京（新光天地松下展厅）现场报道



杂志前的各位观众大家好！《胜利十一人2011》比赛于11月28日在北京（新光天地松下展厅）如期举办，巴塞罗那和皇家马德里让玩家们爱不释手，巴西、阿根廷、荷兰、德国等国家队也逐一登场，更有英超劲旅利物浦、阿森纳……虽然比赛当天气温骤降，到场参赛的选手也不足百人，但是现场比赛气氛却非常火爆热烈，在场得观众发出一阵又一阵的叫好声震耳欲聋，比赛选手和到场助威的观众完全融入到了这令人紧张激动的氛围之中。

进行完的比赛里精彩场面一个接着一个，比如德国1比2负于巴西、利物浦点球险胜皇家马德里、30米开外的世界波、倒钩射门等精彩镜头让人眼花缭乱，当然也出现了如后卫传球助攻对方前锋、打进自家大门的乌龙、前锋直接带球出底线错失良机等雷人场面。不管比赛最终的比分如何，选手们脸上一直都洋溢着花儿一般的笑容，因为这不仅仅是一次竞技比赛，还是一个结交志同道合的好友的聚会。



因为下午的比赛选手部分缺席的原因，8强只产生了5名，他们分别是外表低调但是却提了很多意见的7号选手杨松岩、自带手柄拍照时还不忘炫耀一番的9号选手李亚楠、携亲友团一起参战的36号选手李洋、外表有型内心冷漠眼神秒杀一切的28号选手武藤、编辑部唯一晋级（目前）选手“肥皂”。

接下来的复活赛、决赛以及颁奖定于12月5日（周日）举行，相关详细报道请留意下期电击收藏和新浪《电子游戏软件》官方博客。我们今后还将陆续举办其他类型的比赛，敬请关注。



杨岩松



李洋



武藤



李亚楠

TOP 新闻直击 HOT TOP GAME NEWS

●NAMCO BANDAI Games发表推出PSP动作冒险游戏《超时空要塞 三角边疆》，售价5229 日元。另外也会推出“虚空歌姬组合包”，售价7329日元。发售日预定为2011年2月3日。本作为PSP平台的第三款系列作品，加入当红人气动画《超时空要塞Frontier》的剧情冒险要素后推出的新作。



●Ubisoft证实，知名谍报游戏系列《分裂细胞》的新作正在研发中。Ubisoft在介绍旗下新的多伦多工作室时透露，目前多伦多工作室共有80名员工，正努力开发两款新的3A级大作，其中一款就是《分裂》系列新作。国外媒体猜测，Ubisoft极可能在美国时间12月11日举办的Spike电玩游戏大奖颁奖典礼中，首度曝光《分裂细胞》第六款新作品。

●CAPCOM制作的NDS推理冒险游戏《逆转检事2》，目前在官网提供WEB体验版。此次体验版跟之前在东京电玩展2010展出版本相同，收录了第一话的开头，主角为发生的暗杀事件做搜证并进行对决。本作预定在2011年2月3日推出。



●NAMCO BANDAI Games将于PSP推出《STAR DRIVER 明星拓人 银河美少年传说》并且公开了预告网站，并公布将在2011年春季发售。本作游戏人数一人，游戏类型为交流冒险游戏，官方预告网站也已进入倒数，对于本作有兴趣的玩家请期待官方后续情报的放出。



●CAPCOM 宣布，9月在东京电玩展发表的《丧尸围城2》Xbox LIVE独占追加下载章节《丧尸围城2 威斯特事件》，将于12月推出。下载章节紧接在本篇故事完结后，2代主角将与 1 代主角法兰克携手，深入幸运市郊区的菲诺传斯设施，展开新冒险。

●BANDAI NAMCO预定2011年2月24日推出XBOX360版《偶像大师 2》，并于2010年12月29日发售音乐CD “THE IDOLM@STER MASTER ARTIST 2 -FIRST SEASON-”。此次公开影片的前段为曲目“The world is all one !!”搭配简单的游戏介绍以及系统，而后半段则是歌曲“Little Match Girl”。





开拓X360新纪元的Kinect火爆发售

Kinect拉开新时代的帷幕！

Xbox360的次时代游戏系统"Kinect"终于于11月20日在日本发售。实现了不适用控制器，只靠挥手和身体的移动、声音识别来进行游戏操作的Kinect，作为一个全新的游戏界面收到了各方的强烈期待。本次将就其开发的目的与理念，对微软日本执行役常务，家庭娱乐事业部本部长泉水敬进行采访。

为了使更多的人能够享受游戏的乐趣

——Kinect终于在日本发售了呢。

泉水 其实自从我知道Kinect计划已经过去了2、3年了，但这段时间真的过得很快。最初这是被称为"Natal计划"的，在美国微软本部办公室的一角，事先什么也没被告知突然对我说"你来玩玩这个"，我永远也忘不了当时的惊喜之情。开始时有些难以相信，"世上真的存在能够实现这些的东西吗？"我不禁怀疑。当时觉得商品化会是很久远之后的事情了，这样看来这两年过得真是快呢。当时的试作版据说成本要3万美元（约合20万人民币），这几年过去了真的便宜了不少呢。

——从数年前就预料到了游戏界的未来，在进行这种以身体操纵的游戏系统的准备吗？

泉水 是的。原本Kinect的开发目的是"为了使更多的人能够享受游戏的乐趣"。在考虑能够实现这一目的的硬件的途中，最终得到了"控制器的操作方式是决定性因素之一"这一结论。实际上对游戏手柄抱有排斥感的人比我们想象中的要多。按A键"选择"，按B键"取消"这个绝非是所有人的一般常识。而且增加复杂的多按键操作的话很容易是玩家陷入"不知该按哪个键好"的困惑中。随着技术的高度发展，就连玩游戏都必须经过某种"训练"的样子了。而这里，我们通过"尝试制作用直感进行操作的游戏框架"这样的想法开始的就是Kinect。

——也就是说Kinect能够降低玩游戏的门槛的感觉了吗？

泉水 从"降低门槛"这个角度上讲任天堂公司已经先我们一步在做了，像是Wii的体感操作和NDS的触摸笔，很大程度上成功降低了用户的接受难度。但是尽管如此，玩家依然不得不手握遥控器，而且也必须进行按键操作。从这个角度上讲，我们对Kinect的冲击力还是很有自信的。

相当多的游戏制作人对Kinect所实现的崭新世界充满了兴趣

——虽说如此，但是对于要取消大家熟悉的控制器操作，果然还是有些担心呢。

泉水 从玩家们中当然也传来了"没有控制器能够很好的操作吗？"的这种疑问的声音。不过，或许是因为我们的想法没有很好的传达给大家，微软绝不是在否定使用控制器的游戏方式，相反使用控制器操作的游戏才是Xbox360最强势的部分。玩家们提出了"以往用控制器操作的游戏，用Kinect该怎么玩"这样的担心，不过理所当然的回答是，依然用控制器玩就好了。因为原本就是为了使用控制器进行游戏而设计的嘛。今后Xbox360上也少不了要推出相当多的控制器操作的游戏。而另一方面，"不使用控制器的游戏，Kinect也能为您实现"这是我们的制作初衷。

——这也就是说，要将"游戏必须用控制器来玩"这一传统观念打破吗？

泉水 "没有控制器的世界中，电视游戏将是什么一种样子呢？"这样想象一下，是否马上感到一片崭新的世界就在你的眼前展开了呢。自从FC开始拥有近30年的游戏界历史，适中都是以控制器为前提在发展。因此无论如何都想要比较一下。以控制器为前提的要素使用控制器游戏享受就可以了，而Kinect则拥有非Kinect则不能实现的一片游戏世界。正因为如此，目前相当多的游戏制作人对Kinect所实现的崭新世界充满了兴趣。老实说制作人们对Kinect的反应远远超出了我的预料。将不使用控制器的游戏操作这一应用范围的广度瞬间进行想象进行了各种各样的构思。这对我们来说是相当可喜的一件事。大家都为能够实现一种新的游戏模式而充满了期待的同时在进行游戏的开发。在东京游戏展TGS2010中发表的一系列游戏如须田刚一的《codename D》和CAPCOM的《重铁骑》都证明这一点。

——这些游戏由于"核心玩家向的游戏也可以使用Kinect来玩"这一噱头而吸引了大家的注目呢。要求细致操作核心向游戏在Kinect将会是什么样子，真是让人感兴趣呢。

泉水 这一点正是需要改变传统思维的地方。正由于以往使用的控制器进行游戏，如何在正确的时机快速按下按键才具有重要性。而对于没有控制器的世界，制作游戏的时候则应该重视的是其他的方面才对。

最先考虑能够提供崭新游戏方式的游戏

——原来如此，能够制作具有Kinect特色的核心向游戏的哦，那会是怎样一种感觉的游戏呢？

泉水 我想这个还是去向各位制作人采访比较好吧（笑）。不管怎么说将来为Kinect制作游戏的都将是各位制作人。KONAMI的小岛秀夫监督曾经说过，当初制作《合金装备》第一作的时候，在硬件的制约下考虑如何能够做出如何有趣的游戏才想到了潜入游戏这一主题。而当今的Kinect也正是如此。在"Kinect所在的世界如何能够制作有趣的游戏"这一前提下开发新的游戏，而本次的定语将不是"制约"而是"解放"。顺便一说，目前看到了几款正在开发中的Kinect游戏，不禁让人惊叹"居然能够有这样玩法啊"，对于各位制作者的新发现而脱帽。

——这可真是令人期待啊，这样的话今后推出的Kinect作品着实令人在意呢。

泉水 我们也会最先考虑哪些能够提供崭新游戏方式的游戏，将这类游戏交给制作者们正在制作，想必还要一段时间才能上市呢。不过我玩过首发的游戏，感觉能够玩较长的时间呢。而且由于这种体验比较新鲜，软件的保质期也会相应延长的吧。希望玩家们不会对作品的不足有所抱怨呢。

Kinect上的体验是现存的游戏模式所无法替代的

——Kinect已经发售了，对此有何感触吗？

泉水 在各种媒体上报道的机会增多，对注目度的增加真有所实感。目前对Xbox360不抱关心的人们也开始对Kinect感兴趣了，这对我们来说是个很大的收获。另一方面，现存的Xbox360用户对于Kinect也是持有一种积极的态度的比较多，这个也是非常喜人的。

——对于普及有什么希望的目标吗？

泉水 虽然在TGS上有过宣传影像和很多体验活动，但这还是相当不够的。希望所有拥有Xbox360的玩家都能来玩Kinect。在Kinect上的游戏是目前为止的游戏体验所无法替代的。但是从发售开始一年间的普及状况还有待加强。当然首发的冲击力自不必说，相信它能够通过长时间浸透到更多更广泛用户层中去。



泉水敬

1986年美国普林斯顿大学工学部毕业后，1991年美国哥伦比亚大学取得MBA。1996年进入SAP日本公司，历任东京开发中心的常务经理及市场活动与合作部门副总裁。2000年美国投资公司IG的日本分部担任职务。2002年5月，作为Xbox事业部市场部长进入微软。从2005年7月开始，兼任游戏推广部部长。

韩国游戏展 G★2010简报

韩国最大游戏展G★2010于11月21日在釜山落幕，4天的展会期间吸引了超过28万人参观，较去年24万人成长了9%，且吸引了全世界22个国家、316家业者来参展，展览摊位达1,494 个，为历届Gstar展会的最大规模。

在此次展览中，除了韩国知名游戏厂商包括NCsoft、NEXON、NHN、Neowiz、HanbitSoft、Wemade、Mgame、CJ Internet等都展出旗下新作品外，非韩系厂商包括索尼娱乐、微软、暴雪也以大规模摊位参展。每个厂商的摊位多以实际体验试玩为诉求，由于几乎是最新鲜的刚研发出来的新游戏的最新试玩版本，常可见话题新游戏试玩区，玩家大排长龙等待试玩，而往往试玩后，厂商也会以盖章过关或是抽奖等方式，向玩家赠送游戏周边，更增添了玩家试玩的动力；至于试玩摊位现场也常可见该款游戏的制作人，甚至游戏公司如NCsoft、HanbitSoft等社长也低调现身会场，观察玩家对游戏的真实反应。

根据主办单位统计，此次展览光第一天参观人潮就较去年成长达55%，为4万8千人，到展出最后一天更吸引了超过9万人。除了参观人潮踊跃外，在B2B（企业对企业）的商务摊位，也创造了3千550件的商谈案，商谈金额达8亿7千万美元，实际签下166件契约、签约金额为1亿9千8百万美元，也是历年来最高的实际成果。至于调查B2B参展厂商意愿，有达90%厂商回答明年将再参展。

◆ 电视游乐器厂商体感大战

在G★2010中，SCEK与韩国微软分据两方，主打体感游戏。

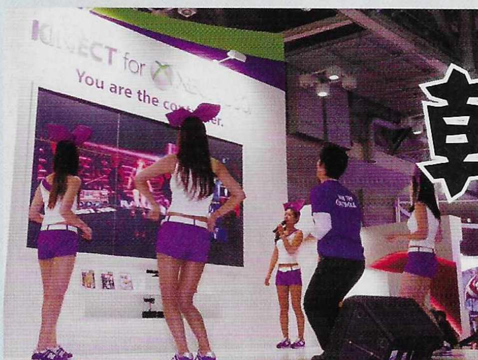
SCEK摊位设置两层楼、独立白色的试玩间，让玩家在会场人员陪同下尽情试玩各式各样支持PS MOVE体感控制器的新游戏。

在GT5试玩PS MOVE试玩区，现场摆设了多台《GT5》驾驶座框体结合力回馈方向盘的试玩机台，吸引玩家争相排队试玩。

并现场提供了PlayStation3立体3D体验试玩，让玩家戴上3D立体眼镜，进入《杀戮地带3》、《摩托风暴3》、《全民高尔夫5》等游戏的世界中。

至于PSP展区方面，除了提供《魔界战记 携带版》、《世界足球竞赛 2011》等游戏供玩家现场试玩外，也以狩猎组合为题，在现场展示特别款式PSP主机「怪物猎人携带版3rd猎人限定版」。









韩国微软搭配Xbox360身控体感周边“Kinect for Xbox 360”正式在韩国开卖，现场摊位以架高舞台，派出ShowGirl组队以Kinect游戏进行对抗，甚至还邀请玩家上台同乐。

在摊位中也分别以白色独立空间，让玩家可以在ShowGirl带领下尽情试玩像《Kinect大冒险》、《Kinect大运动会》、《Kinect可爱动物》、《舞动全身》等新作。

若是玩家玩得太开心、感觉身体有些累了，摊位正中央也有设置舒适座椅的圆形休息区，可供玩家休息。

除了Kinect相关游戏试玩外，现场也展出包括刚上市的《使命召唤 黑色行动》，与预定明年秋季登场的《战争机器3》等受人瞩目的作品。

◆ 大型机台展区热闹非凡

UNIANA在G★2010 B2C展区中，展示KONAMI旗下多款大型机台作品，像是结合声光节奏按钮玩法，把画面显示与按钮输入融合为一的《jubeat》；结合众多小游戏、鼓励玩家合作过关的《THE BISHI BASHI》；还有让你尽情发挥鼓技与节奏感的《狂热鼓手V7》。

除了UNIANA摊位外，G★2010还特别设计大型机台游乐区，各式各样的游戏机台让玩家免费玩个过瘾，玩家不管是操控机器人踢球、比速度看谁快就可以让槌子打在对方手上，或是踢球比力道、投篮比分数，甚至体验3D动感驾驶乐趣等，都让到场玩家玩得津津有味。

现场甚至出现了巨型的《俄罗斯方块》操控机台，原本已经玩得很顺手的《俄罗斯方块》，在手柄巨大化之后，挑战性相对也增加了。

G★2010电玩展历时4天热闹的活动，吸引大量玩家踊跃试玩未来新款在线游戏作品，而当展览落幕时，许多厂商也派出摊位ShowGirl与工作人员一字排开，感谢玩家的热烈参与，并且相约明年见！





Shining Hearts

シャイニング・ハーツ

隶属于SEGA旗下的知名RPG游戏《光明》系列的最新作——《光明之心》终于将在今年的圣诞商战中同大家见面啦！游戏将以“心”要素为关键，为我们讲述一个通过心灵交流而找回少女失去的感情的故事。官方则在不久前又为我们公布了游戏角色和声优的全新情报以供玩家参考。

PS Portable PSP	本刊译名：光明之心		2010年12月26日	
	角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

魔导海贼船长——蜜斯托拉尔

CV：田村由加利

身为海贼团船长的蜜斯托拉尔，是名具备强大魔力的暗黑魔法师，其过人的实力为她赢得了“冥海魔女”的称号。除了以暗黑魔法进行直接攻击之外，她还是名擅长魔兽召唤术的强者。由她所领导的“魔导海贼赛莲”因觊觎神秘少女辉夜所持有的精灵石而对温达利亚岛发动了袭击。

官方最近公开的全新游戏角色情报海量披露！





精美人设大追加

黑衣引导者——马克西玛·恩菲尔德



CV：水树奈奈
将在冒险途中引导主角们的神秘少女，她握有整个故事关键：有关辉夜“心之钥”的提示。

白刃冰之剑——飒音·吹雪



CV：白石凉子
使用冰之剑和冰结忍术的少女，成为敌人的话可是会成为相当难缠的存在。



多目的战斗姬——皇后



CV：橘田泉
由古代人所制造的战斗用有机人造人，本身缺乏感情，对于指派的任务会忠实完成。

《光明之心》的声优阵容相当豪华，在此前今年的TGS大展上，SEGA虽然公开了配音阵容将有水树奈奈、白石凉子以及橘田泉上述三位声优，但实际所配音角色以及其详细情况皆未公开。前不久SEGA赶在游戏发售之前紧急公开了更为详细的情报，这点作法不失为双赢之举，一来没有让苦等的玩家失望，二来又再次提升了本作的人气和受期待值。

判明新的可加入同伴角色和敌对势力



游戏制作方再度请到了曾经操刀《光明之泪》与《光明之风》的知名画家Tony来担任人物角色设计，由曾经手《圣剑传说》系列的菊田裕树担任配乐作曲，而主题曲《流入心中的诗》更是由 Elements Garden 的上松范康作曲，Bee' 作词，人气女歌手Lia来倾情演唱。



掌握故事关键的独眼海王



知道辉夜秘密的神秘男人，目前只知道艾萨克与迪兰有着深厚的因缘，但为人高傲的他是敌是友等一些详细情况至今还不得而知。

迪兰 CV：中井和哉

种族：人类
年龄：32岁
身高：195cm
立场：海贼团阿库巴卡尼亚团长
性格：豪快直爽是他的标签，是一名重仁义的海上好男儿，同时还受到部下的极度爱戴。

海盗骑士团阿库巴卡尼亚是由人称“双剑海狼”的海盗迪兰所率领的义贼集团，只要满足一定条件后迪兰会加入主角一行人成为伙伴，并肩对抗其它海贼团。

醉狂的双剑海狼

艾萨克 CV：稻田

种族：人类
年龄：29岁
身高：203cm
立场：不明
性格：非常的成熟、冷静，不会把自己的内心轻易表现出来，城府很深，平时会给人以高压的感觉。



汉克 CV：佐藤正治

种族：矮人
年龄：65岁
身高：120cm
立场：矿山专职冶炼师
性格：顽固的老人，外表看似冷漠，但对所认同的伙伴会给予最大的关心，一看到机械就会达到忘我的境地



汉克具备全登场角色中最高的防御力与攻击力，特别擅长对付机械类的敌人。

久经战乱的刚之豪腕



彷徨的幽灵海贼王——盖尔德

“亡灵海盗狱魂”是由拥有水晶骷髅头的不死海贼盖尔德所率领的海贼团，其麾下全都是不死系的怪物，他们会无差别袭击周遭的船只。

盖尔德 CV：今村直树

种族：不死族
年龄：未知
身高：182cm
立场：亡灵海贼团船长
性格：为了寻找某样失物而在海上彷徨，行事方法十分暴戾。



当主角一行人遇上阻碍时，玛黛拉会给予主角们关键的提示。

玛黛拉 CV：江森浩子

种族：人类
年龄：72岁
身高：130cm
立场：魔法面包店的女主人
性格：平时对工作要求极其严格，但在守护并引导着着主角一行人时分明就是个温柔的老奶奶。

面包工坊的细心女主人



喜欢面包的兽人少年



库翁 CV：菅沼久义

种族：兽人族
年龄：12岁
身高：145cm
立场：牧场的守护者
性格：起初对村民的戒心很重，但最终被主角们所感动而放下戒心，最喜欢的东西是面包，认为只要给他吃面包的人就绝不是坏人。

库翁是饿倒在森林中被主角一行人所救的兽人少年，对面包钟爱有加。



寻找心灵之钥的壮阔冒险

丰富多彩的职业 更加多样化的体验

魔法师

剑士

猎人

格斗家

战士

盗贼

僧侣



PS Portable PSP	本刊译名：世界传说 光明神话3		2011年发售预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

《世界传说 光明神话3》最近确认了多名登场角色，分别是《圣恩传说》的索菲、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》的玛露塔•鲁阿尔提、《遗迹传说》的威尔•雷纳德以及《宿命传说2》中的裘达斯。而且传说系列一直登场的神秘厨师在本作中也会登场，玩家依旧可以在世界各地寻找隐藏起来的厨师学习料理。另外在本作中的斗技场可以进行各种挑战任务，从而获得经验值和金钱。

众多的必杀技



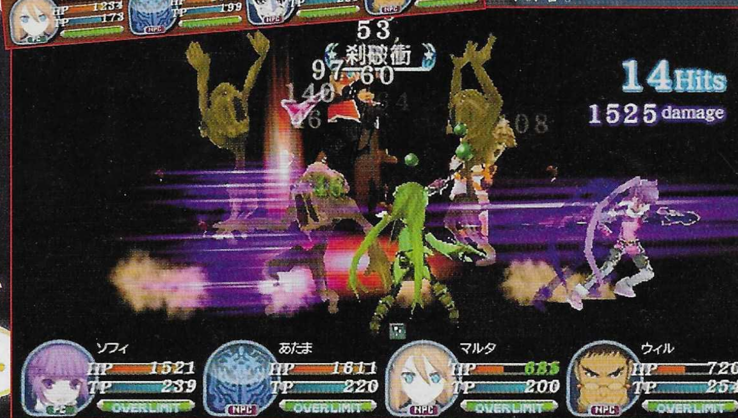
→本作依旧是用传说系列独有的即时动作类战斗，玩家可以手动控制游戏角色进行战斗，而且必杀技的种类也很多。





传说系列特有的即时战斗方式

↓使用各种必杀技形成连携攻击，可以对敌人造成更大的伤害。





天真无邪的失忆少女
索菲
CV:花泽香菜

登场作品 圣恩传说 Tales of Graces

在《圣恩传说》中因为兰特与菲迪尔的国境纷争，而与被菲迪尔军追赶的阿斯贝尔相遇的失忆少女。阿斯贝尔为她取名为象征可怜之花绽放的"索菲"，而索菲本人就很喜欢花，所以觉得这个名字十分亲切。





在Wii版《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》中因为大树的暴走失控而失去母亲的女主角，性格争强好胜，只有在面对艾米尔的时候才会显露出女孩子的一面，因为她把艾密尔当成守护自己的王子一样看待。



天真活泼的可爱少女
玛露塔·鲁阿尔提
CV:钉宫理惠

登场作品 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 TALES OF SYMPHONIA-Knight of Ratatosk-



平易近人的博物学家
威尔·雷纳德
CV:千叶进步

登场作品 遗迹传说 Tales of Legendia

威尔·雷纳德在《遗迹传说》中的灯塔之城威尔提斯担任保安官的工作，深受城镇居民们的信赖。不过他本人一直坚持称自己是博物学者。拥有优秀领导能力与判断力的他，在伙伴中一直扮演长者的角色，是个值得大家依靠的人。





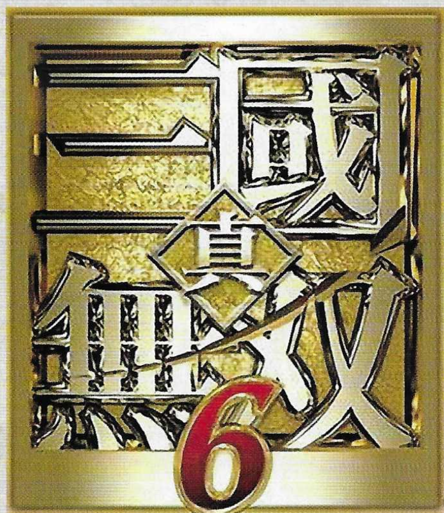
《宿命传说2》中隐藏在主角一行人身后的另一位主角，真正身份是《宿命传说》中的主角里昂·玛格那斯。拥有冷酷而又复杂的性格，对别人一直不肯敞开心扉。剑术绝对一流，虽然戴着面具但是那面具实在是太小儿科了……





孤高的神秘蒙面剑客
裘达斯
CV:绿川光

登场作品 宿命传说2 Tales of Destiny2





曾经的魏国第一军师 本作全新势力晋国的奠基者

伟略之鬼才
司马懿 仲达
CV：瀧下毅

司马懿是三国时期著名的军事家，辅佐曹家三代，与诸葛孔明多次正面交锋，谋略出众。在三国无双的游戏中司马懿一直给人的感觉是奸诈阴险，这次军师终于拿回了自己的扇子，不再是那雷人的傀儡师了。







黑色羽扇回归

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6		2011年3月预定	
	动作	KOEI	7560日元	日版
	蓝光	1~2人	分辨率未定	审查预定

《真 三国无双6》自公布便受到玩家的密切关注，因为前作的种种不足我们更有理由相信本作会一雪前耻的给我们带来一道丰盛的大餐。这次KOEI公布了4位新人和2位老角色的新形象，因为新加势力所以全新人物会是历史之最，无双类游戏最吸引人的地方就是全新武将，只希望在追加新人的基础上不要削减老人！另外就目前看到的武器系统不是很满意，希望可以有最强武器的设定，让我们拭目以待！

再次体验一骑当千的无限爽快感！



↑→这次马岱的武器居然是一支大毛笔，难道日本人也知道咱们神笔马良的故事吗？不过看招式还是很帅气的，在空中画出的墨汁有一种漫画渲染的感觉。

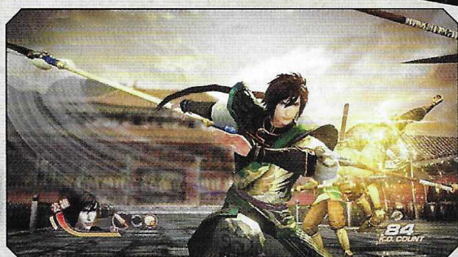


华丽的中国风攻击



冷静之胆识
马岱 瑾之
CV：龙谷修武

本作新增人物之一，马超的堂弟，更多的被人记住的是他砍了魏延，这是诸葛亮死前给他的任务。本作中马岱的形象让我不由的想起了儿时喜欢的《雪山飞狐》等武侠片造型，而且就人物样貌看来又是一位乐观派。



↓姜维依旧使用长枪，帅气的动作让人更是感叹他的文武双全。

正义之枪所向披靡

机敏之麒麟儿
姜维 伯约
CV：菅沼久义

姜维可以说是蜀国在诸葛孔明之后最聪明的人，在诸葛亮去世之后继承他的遗志多次北伐。在之前三国无双的作品里可怜的姜维一直被玩家戏称为长着大众脸的无双武将，现在终于算是整容成功啦！







↑帅气的姜维终于摆脱了大众脸造型无双武将的悲催命运。

新势力「晋」登场——众多全新武将堂堂登场！

本作最吸引玩家眼球的就是全新势力晋国的加入，看来本作要着重于三国后期的故事，所以新加入的武将大多也是一些三国后期的人物。这次公布的人物除了无双老人的司马懿和姜维之外，还有马岱、钟会、邓艾以及郭淮四位全新角色，下面就让我们详细看一下这次公布人物的情报吧。

魏国知名谋士 死于野心之下

→钟会在本作中绝对属于美型角色，不知道势力如何。

↑从钟会说话的语气和相貌看来，这是一位冷血系的美型男，貌似魏国的人都偏爱这种调调啊？





↑→钟会武器是五把飞翔剑，可以随意在空中飞转攻击敌人，招式十分华丽。



灭蜀之谋士
钟会 士季
CV：会一太郎

钟会自幼便才智过人，也因为如此被一些用心险恶的人所妒忌，在三国后期与邓艾合力消灭蜀国，却因为自己的野心想要和姜维一起自立为王，但却因为部下的背叛而被乱箭射死丢掉了性命。

料事如神之忠臣
郭淮 伯济
CV：蒲田哲

郭淮是三国时期魏国著名的将领，以擅于谋划且行事精密而著称，本作中被设计成一个病人模样规划到了晋实力。早期追随夏侯渊，在三国中后期郭淮和蜀国多次正面交锋，后被姜维用箭射死。





↑郭淮使用的武器称之为“连弩炮”，但是我怎么看都觉得那是一个大针管啊……

尔虞我诈年代 忠臣独善其身



→在本作中郭淮一副病快快的样子，不知道在游戏中会把他刻画成怎样的一个角色。

自幼能筹画 多谋善用兵

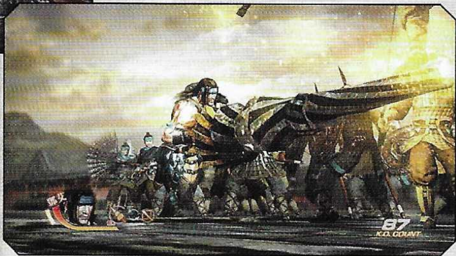
←使用螺旋枪作战的邓艾用蛮力击倒阻挡在自己面前的一切，令敌人闻风丧胆。



↑→邓艾使用的武器和某无双类游戏中的某高达十分相似，可以旋转的螺旋枪的威力绝对不容小觑。

功成身被害 魂绕汉江云





↑貌似螺旋枪还可以蓄力攻击，不知道这样力量型的角色移动力会不会太差，希望不会是第二个张飞。



勇猛无双之悍将
邓艾 士载
CV：小原雅人

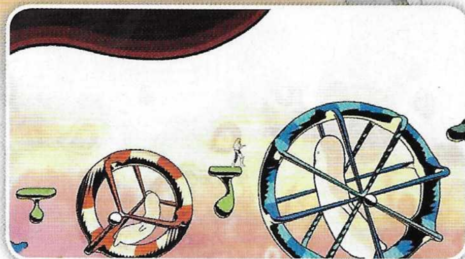
历史上的邓艾是魏国有名的军事家，也是一位出色的将领，在本作中被规划到了晋势力当中，邓艾生平勤奋好学，深受司马懿赏识，在三国后期魏灭蜀的战斗中立下头等战功，但却不料遭到钟会奸计陷害，冤死在司马昭手中。

这样的游戏没问题的吗 神如是说

El Shaddai
ASCENSION OF THE METATRON

PS3 / X360	本刊译名：全能之神 大天使的崛起			2011年春预定
	幻想动作	IGNITION	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1人	720p	审查预定

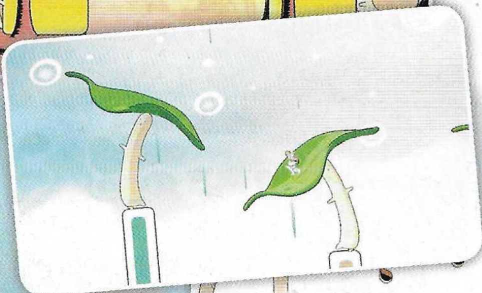
本作虽然很早就已经公布，但由于其画面并不出色而备受诟病，一直以来并未收到关注。直到今年E3以来公布了新的PV之后，由于其极富幽默感的演出，被日本视频网站NICO用户修改剪辑制成各种搞笑MAD，从此火爆人气一发不可收拾。一举跃上新作期待榜前列。

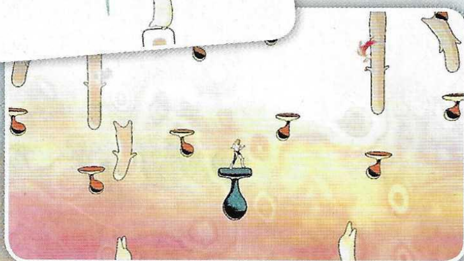


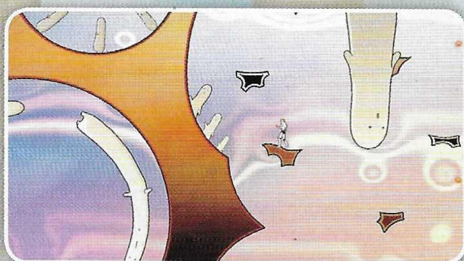


这样的装备没问题吗？ 大丈夫，萌大奶

PV中的经典语句『这样的装备没问题吗？』『大丈夫，萌大奶』『神说了，你现在还不能死』『给我最强装备』『为弟弟报仇』等等都成为网络名言。相信接下来还继续有精彩的神台词出现。



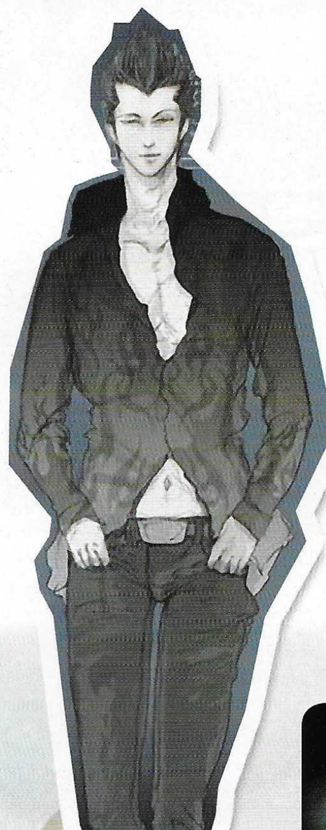




堕天使与人类之间产生的生命“涅菲里姆”，由堕天使造成的地上界的堕落之一。它们既不是天使也不是人类也不是堕天使，不属于任何世界的不安定生命体。从指尖到参天大柱大小不一。



天界的书记官 主人公 伊诺库



赤目的领路人 大天使 路西法





由神所选召的人类，任命捕获堕天使阻止其对人界的污染。但由于不听路西法的指挥总也无法成功，因此需要玩家的帮助。



←↑如上所说游戏画面极为简练，不知正式版的时候会否改善，亦或是保持这种风格。

人类 神 天使与堕天 远古的神话故事





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：最终幻想14			2011年3月预定
	MMORPG	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	蓝光	1人	720p	12岁以上

最终幻想新作 多人同时参加型网游登场



本游戏PC版现在已经发售，11、12月面临多次大规模版本更新。而玩家们对于家用机版的期待也越发增加（真的吗？）作为系列延续FFXI开始的网游版最终幻想第二作，本作在画面上的进化可以说是翻天覆地的。然而由于网络问题，在国内的支持者，似乎并没有日本本土那样的多。但最终幻想终归是最终幻想，它那里面透出的一股奇幻世界的气息，是任何事物都无法替代的。



←↑故事的背景依然是充满奇幻色彩的FF世界，虽然世界观有所不同。但大体上的感觉仍然与XI保持一致。

乌拉艾吾斯与佩斯特

借由反射阳光而闪闪发光的鳞片，呈通体白银的体色的佩斯特变异体正是乌拉艾吾斯。在十二神话中作为太阳神阿泽玛的下仆、被命名为美蛇的皮革价值千万。而猎人却因它的猛毒葬身无数。





←↑本次升级中增加男女两位道具管理员的新服装。执事风的男装和胸前性感的女装







↑游戏画面比起上个世代的XI有着强大的进化。尤其是其中的光影效果。



蝎蚁戴亚迈特

仿佛蚂蚁一般进行社会生活的巨大节肢动物。以数只担任生育的女王本迈特为首，其下少数担任战斗的戴亚迈特及大量农民迈特林古所构成集聚地。



太鼓乐园的超High Party

聚会啦 太鼓达人一起击打吧

《暖洋洋的猫村》《偶像大师》以及《超级马里奥》全新加入！！







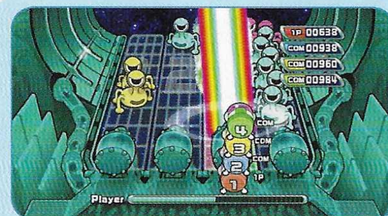
全新太鼓派对模式 四人同乐 七大派对种类





NINTENDO Wii	本刊译名：太鼓达人 我们的聚会 3代目！		2010年12月2日	
	音乐/聚会	NBGI	5040日元	日版
	DVD	1-4人	480P	全年龄

《太鼓达人 我们的聚会 3代目！》是太鼓系列在Wii平台上的第三作，游戏中除保持了系列一贯的爽快感之外，还可以让玩家在家庭派对中体验到前所未有的太鼓演奏乐趣。游戏依旧对应太鼓外设和普通控制器两种操作方式，并且在新作更新了近70首全新乐曲，还加入了4人同时演奏的新要素。





"梦幻太鼓乐园"，支持最多可 4 人合作/对战，而其中又包括了7种派对游戏类型，分别为：鳄鱼危机、鬼屋、海贼小冷和秘密宝藏、异形进攻、蜜蜂大作战、直上天际 蛋糕塔以及童话王国的南瓜车竞速。



全新聚会模式以及其他知名系列角色的加入势必会为本作添色不少。











PS Portable PSP	本刊译名：最终幻想 纷争012			2011年发售预定
	动作	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

PSP上的最终幻想穿越性游戏《最终幻想 纷争》最新作《最终幻想 纷争012》再次公布了新参战角色，这次参战的是FF12的男主角梵。本作故事背景设定在前作之前，讲述的是第12次秩序之战正义的一方败北的故事，玩家将亲自见证那悲壮无比的战斗，了解那一段并不被人们熟知的历史。



→蒂娜释放的火系魔法给予敌人强力一击，战斗中在适当时机使用魔法可以牵制对手。

刀剑、魔法 正义、邪恶 这就是最终幻想的世界

看那蔚蓝的天空 是我一直以来的梦想！



FF12中官方定义的男主角——

梵

虽说梵是《最终幻想12》里官方定义的男一号，但是从实际情况来看他更像是一个配角，真正的主角当然是那个巴尔弗雷德。不过梵对于天空的向往比任何人都要强烈，最后成为了一名出色的空贼。



↑梵的职业叫作“转换攻击手”，可以转换多种武器进行战斗。

秩序与混沌中 做出只属于你自己的选择





↑小丑凯夫卡的“破坏之翼”威力很大，不过这动作还是那么的搞笑。

众多FF经典角色 多种服装华丽登场！







《最终幻想 纷争012》是一款集合了最终幻想众多作品中主要人物的游戏作品，在这里我们可以抛开每一作最终幻想的故事观设定，尽情的享受这份穿越的感动，玩家将会在秩序与混沌之间做出选择，从不同的角度去观察那场战争。而且游戏中众多角色都有属于自己的多种服装可供玩家选择，这次公布的消息中我们可以看到FF12里面的卡布拉斯、FF6中的蒂娜以及小丑王凯夫卡的第三种造型，想必除此之外游戏中还有众多的隐藏服装供玩家收集。

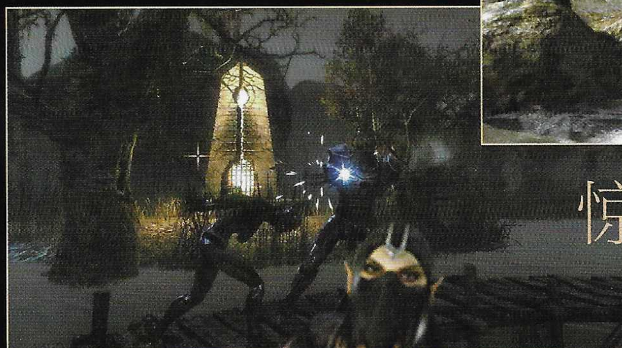
TWO WORLDS II



PS3 / X360	本刊译名：两个世界 2		2011年1月预定
角色扮演	SouthPeak Interactive	59.99美元	美版
蓝光/DVD	1人	容量未定	17岁以上

《两个世界2》将以别具匠心的RPG游戏模式为我们呈现Antaloor奇幻大陆辉煌历史的新篇章，玩家将扮演英雄走进其神秘故土，而我们的冒险之旅将充满各种令人瞠目结舌的惊喜与波折。美式RPG多以奇幻世界为故事背景，但做到如同《上古卷轴》等被玩家广为称赞的经典作品却不多。





惊险刺激的Antaloor之旅

←在Antaloor这片土地的远古时代，许多种族曾在此世外天堂和平共处。但黑暗和阴谋打破了大地上的和平，不甘臣服与邪恶的人们只能拿起手中的武器展开抗争，Antaloor之战已经开始...



至高邪恶霸主

半兽人刺客



带来平衡的传奇英雄



由于本作采用了专门为自己量身定做的GRACETM 引擎，所以在当英雄进行走、跑、战斗等动作以及与其环境互动时，官方称将会提供几乎“不可思议”的移动自由。



勇猛兽人战士





本作中除了单人的射击火力外，还可以连携达成双人合体火力攻击，比如桐生一马和乡田龙司的背靠背射击，或者秋山骏和真岛吾郎的棒球炸弹，相当热血。

龍が如く OF THE END

龍が如く オブ ジ エンド™

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：如龙 终章		发售日未定	
	冒险	SEGA	价格未定	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	审查预定

名越稔洋版丧尸围城

《如龙》系列最新作一反常态的推出了一款丧尸射击类游戏，本次公开的情报指明了各位主角的攻击方式以及游戏中的一些必杀技攻击，名越稔洋这次突破性的改变不知道结果会如果，不过依照游戏一贯的高品质来看我们完全没有必要担心，让我们尽情期待这款风格另类的如龙作品吧。

使用自己手中的武器对抗丧尸敌人

→↓秋山骏使用双枪，我们看到他瞄准汽车油箱射击造成爆炸攻击敌人。





←↓乡田龙司是使用机枪破坏周边的建筑物，将敌人全部埋葬在废墟之下。





关西之龙的热力扫射 爆裂！钢铁风暴！

属于枪炮的必杀极技!

系列里一直存在的必杀极技到了本作中依旧存在，只不过变成了对应主角手中的枪炮的狙击必杀技，在游戏中只要玩家攒够气力槽就可以释放大威力的必杀技。





独眼龙真岛吾郎究极爆炎!



↑←人气角色真岛吾郎的必杀极技是用手雷丢向敌人中央，之后补上一枪的大范围爆炸技能，看着特写的画面就能让人热血沸腾。

众多经典迷你游戏超热力公开！！

迷你游戏可以说是《如龙》系列特有的超人气版块，本作也不例外，这次的消息中一下子公布了众多迷你游戏，涵盖了之前作品中出现过的全部内容。



↑在丧尸危机中还可以悠哉悠哉的钓鱼，希望钓上来的不是变异鱼就好。

↓邀请美女陪自己打几局保龄球，咱们究竟应该是玩球呢还是看美女呢？





↑本作的棒球很邪恶，用球击中的不仅是得分牌，而是给美女宽衣啊！

↓飞镖是每个酒吧必备的东西，在这里我们是否还可以挑战酒吧高手呢？

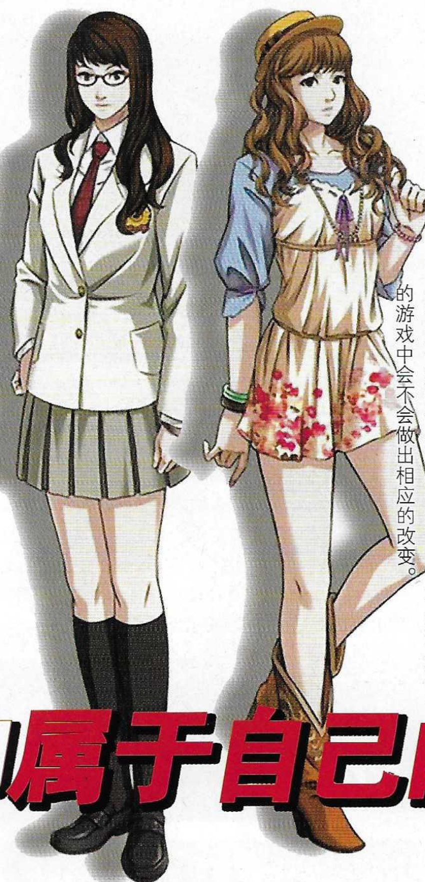


喧嘩番長5 漢の法則

ケンカバンチョウ 漢(オトコ)の法則(ルール)

PS Portable PSP	本刊译名：喧哗番长5 男子汉的法则		2011年1月27日	
	动作冒险	Spike	5229日元	日语
	UMD	1~2人	记忆卡容量未定	审查预定

《喧哗番长5 男子汉的法则》是知名游戏《喧哗番长》的系列最新作。近日游戏公司Spike公布了和本作相关的新消息，而且确定游戏将会在明年的1月27日正式发售。这次的游戏将会集合之前几作中被玩家津津乐道的优点，给玩家一个有史以来最棒的番长体验，玩家需要扮演的是刚刚转校到鹤目高中的主角成濑直人，为了自己的信念而与周围有着同样信念的人战斗，目标只有一个，那就是称霸阿弥海滨沿线。



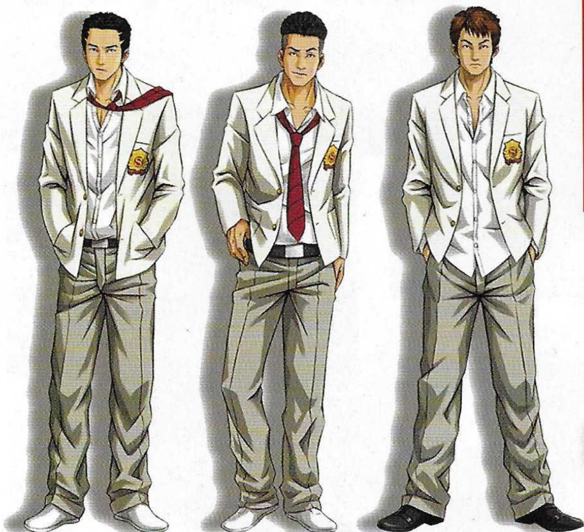
万绿丛中一点红 女性角色华丽登场

在如此热血的游戏中，如果没有女性角色那汗臭味也太浓了，所以这次新公布的消息中我们可以看到女性角色登场，记得前作中虽然也有女性角色但是数量少的可怜，不知道这次的游戏中会不会做出相应的改变。

集前作所有优点于一身的最新作

用汗水与热血来证明属于自己的信念

高校学生组成的不良团体 男人的战斗一触即发！







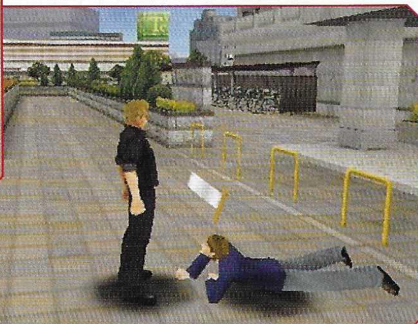


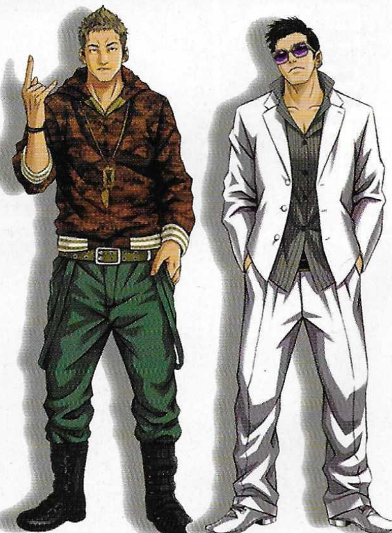
本作的冒险舞台阿弥滨沿线被5所高中与3个团体所割据，其中称霸鸣水滨地区的是「白金学院」，这个学校的学生多半是有钱人家的少爷或小姐，只有很个别的是不良少年，不过其实他们也仅仅是几个毛头小子而已。

群雄割据的纷争之地



关成地区的中华街被名为「骸」的帮派占据，这里都是一些为满足自己欲望的人，他们为了争夺关成地区霸权不断挑起事端，还为了寻找猎物而进出鸣水滨地区。现任首领池谷慎吾是个自尊心很高但个性残暴的人。





中华街地区的恶势力

在这阿弥海滨沿线地区 用实力证明一切吧！！

SUPER MONKEYBALL



《超级猴子球 3D》是操纵球中可爱的猴子们边滚动边吃香蕉并竞速看谁先抵达终点的《超级猴子球》系列新作，游戏将充分活用 N3DS 硬件特性，凭借3D立体显示让玩家深入童话风格的冒险舞台，并同时支持模拟垫与倾斜动态操作以及无线网络联机多人对战。最新颖的竞技模式、最独特的操作方法以及乐趣无穷的连机游戏，所有这些有趣的新要素玩家都可以在本作中找到。

全新3D猴子球大乱斗





↑由于本作是为全新3D平台N3DS所打造，所以其画面表现性绝对值得玩家们去期待。

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：超级猴子球 3D			2011年春季预定
	动作	SEGA	价格未定	日版
	卡带	1-4人	记忆卡容量未定	全年龄



《超级猴子球 3D》游戏中预定收录了3种不同类型的游戏模式，包括传统的单人滚球吃香蕉“猴子球（Monkey Ball）”模式，最多支持4人联机展开趣味竞速赛车的“猴子赛车（Monkey Race）”模式，最后还有同样最多支持4人联机进行乱斗对战的“猴子格斗（Monkey Fight）”模式。

裸眼3D新革命 可爱猴子大作战







由于登陆N3DS平台的关系，所以游戏的操作方式将会发生明显的改变，但系列一贯与朋友同乐的种种要素还是会得到保留。由于掌机平台自身的便携性和易于聚众性，所以掌机游戏目前正朝着联机化的方向发展。

闯关族的家



再过几天，就是一个特殊的日子了，内天既不是1楼居委会刘大妈查水表，也不是4号楼小李子结婚吃份子饭，而是一个虐鹿癖的有钱老头儿挨家挨户儿送礼，也就是西方传来的圣诞节了，提前祝各位圣诞快乐，当然这只是例行公事的开场白，杂志编辑跟你说你好、快乐啊什么的就和早晨起床没睡醒、打哈欠一样，都是生理反应，千万别太在意了。希望读者朋宇们看完了造反的圣诞开场白以后挺住喽，千万别撅过去。这次的闯家依然由某大叔主持，因为这边的某沛在度过了一个不写闯家的288之后，读者们竟然并没有来信要求他回归，所以抹不开面子、扭扭捏捏不肯回来，所以还只能由某大叔扛起这副重担了。

剧透一下本期的精彩内容，这次的来信中并没有很拉风的外号儿出现，一直标新立异、引人关注的北京小萝莉“艾德桑曼利”也并没有寄信，不过老读者“望月命”却高调回归，对“某命”大头贴感兴趣的读者请用100本电软的封面左下角换取，本广告长期有效。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！







闯家成员交友录

★姓名：望月命　性别：女　年龄：15　QQ：330371077
地址：河北省承德市　自我介绍：宅、画画废柴、口袋太鼓死忠

★姓名：徐磊　性别：男　年龄：26　QQ：39560488
地址：辽宁省沈阳市　自我介绍：无

★姓名：冯炳贵　性别：男　年龄：21　QQ：545214649
地址：广东省高州市　自我介绍：无

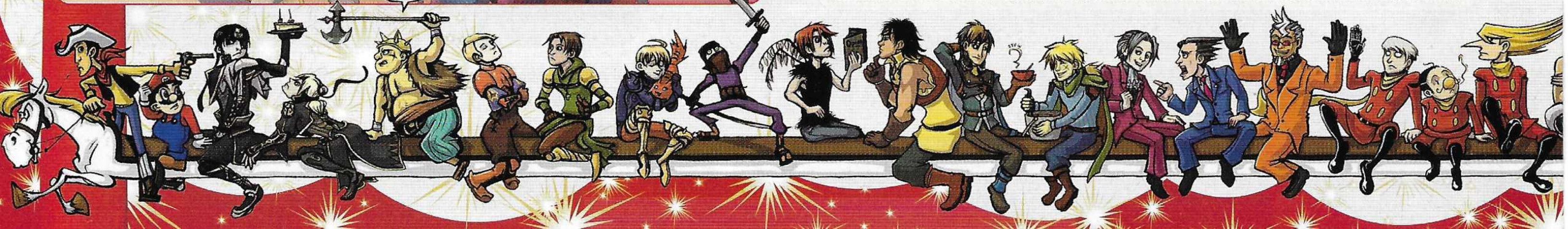
★姓名：Mans　性别：男　年龄：17　QQ：794746097
地址：山东省青岛市　自我介绍：战神fan、合金装备fan、Sony饭。

★姓名：墨小寞　性别：男　年龄：14　QQ：1520207066
地址：新疆省乌鲁木齐市　自我介绍：爱音乐、爱游戏、爱创意、爱许嵩、爱潮。

★姓名：周丹（龙）　性别：男　年龄：17　QQ：1219273222
地址：安徽省安庆市　自我介绍：MH达人兼狂热者，有意者加我。

★姓名：江穗华　性别：男　年龄：16　QQ：1342808086
地址：安徽省怀宁县　自我介绍：无

★姓名：小无　性别：男　年龄：13　QQ：648056273
地址：云南省大理市　自我介绍：见自画像（一个杯具）





各位好！好久不见了哈，记得沛哥给咱读信的时候咱还是个小学生呢！（咱第一次寄信就登阎家了哈）这就初三了……时光呀……于是咱因为菜叔那鬼文（菜汁注：此文为某期专栏《皇上！还记得大明湖畔的望月命吗？》）死菜叔你想损咱在网上骂骂就算了，还跑到杂志开出一页……你想凑字数自己写小说去，（撅嘴表情），不用啥啥都带上咱的，咱很低调的说（被群殴）这次阎家改版灰常成功，至少华尧回归了，加了页数，于是咱也有点呆不住了，在隐退半年后就又将目光……有神地盯着阎家这块宝地……这次寄了三张图，咱同学说咱画的很黄很暴力（撅嘴表情），明明CJ的很嘛！希望全都上杂志，咱画这些玩意用了好多工夫的……四格是我们补课期间的故事，特华丽的那张是咱构思的漫画，要参赛的，叫《天空进行曲》，目前正在绘制中……另一个就不用说了吧，狼种伊诺斯（咱形象的白化版）咱同学说咱画的越来越大胆了，这……（撅嘴表情）明明一点露点都没有！（被拍砖）以后大概1、2个月寄一次吧，初三还是很忙的……这次运动会明显成为咱心理阴影……没有之一……本来将游戏机借给一同学（男？）回来的时候居然……咱的金的档被删了！咱练了一暑假，含着无数汗水与爱，咱最喜欢的游戏就这么被删了，于是咱哭了，哭了一上午……咱的光布和暗布就这么消失了……咱似乎觉得天与地都消失了……也许你会觉得咱傻吧，也就一个口袋存档而已，重练呗，或许咱一直都是一个小孩子吧……（菜汁：此处省略500字）……再见心灵之金……这次是再见，而不是再也不见。（痛苦地写下此信）

——河北承德 望月命

蔬菜汁：好久不见了望月！【拍肩】，你的撅嘴表情用太多了，所以我也只好选择和你互动的方式来回信，【拍肩】。在这个网络发达的社会，争取一个老读者（小LOLI？）的回归是多么不易！作为报复，既然你在信的开头说了好多咱的坏话，那么1年前你来信抱怨学业繁忙、骑车撞马路、老爸不让自己玩游戏和画画、骑车撞马路+1、很晚很晚才回家、很早很早就要去上学、骑车撞马路+2这些你当时信里说千万表刊登出来的糟心事儿咱也要重提一下，果然写出来以后，心里舒服了很多；看到你信里第二自然段提到的删档事件和哭了一上午这些，乃以为作为编辑一定会说些安慰你的话吗？和众多男读者的第一反应一样，咱怀着敲锣边儿的心情在偷笑呢，谢谢你用痛苦回忆带给我们短暂的欢乐时光……看到这里的话就说明你还没有撕书，所以之前那些都是成心气你的话，也就是俗称的开场白，不要当真，以后也要寄信来哦！广告：各位读者如果想索要望月命的大头贴请购买100本DR……（被望月命一拳轰飞）

肥皂：WHY?菜汁的回复为什么又这么长?有隐情！有阴谋！话说俺在菜汁处看过望月命大头贴的说。

宇多田：在对菜汁死缠烂打之后终于看过望月酱的大头照，原来菜汁喜欢这种类型的啊。

莫邪：人家菜汁叔是领过证的人，海K你莫要污人清白！

赤银：完全没被提到的某银低调飘过。



亲爱的沛叔及菜汁叔及银桑及众编……那个啥，我又写信了，话说信足隔了一期登一次的是吧……不知上次的那只MG真武者水平如何，因为找不到合适的描线笔所以就只寄了张线稿过去，放心！以后一定会经常寄画稿，成人向也行！（向命姐学习！望望酱啊望望酱！哦哦）话说聪小哥、茂叔被爆X了吗？一个3DS卖到25000日元！坑爹呢这是！赶上家用机的价格了，连Wii都比这便宜啊……再话说最近入了MG新安洲一只，楼下的模玩店老板只收了290元，但到银桑你被坑了？回家用了一下午加一晚上组装完毕，果然很大，话说那深红色的表面勿加金色的贴纸真的很给力啊！不过想到正准备人手的MG武者摩亚屈以及RG的夏亚专用扎古和明年初的00七剑，攒钱吧！……话说，海K（宇多田）和银桑居然是……（远目……）好吧，希望电软越办越好，加页不加价，300期的时候一定要给我们惊喜啊！

——安徽安庆 周丹



蔬菜汁：开头打招呼涉及人名的部分排序很好，如果在某沛和某汁后面没地方的话，就用"众编"作为省略再恰当不过了。你提到的"命姐"望望酱已经于289期也就是本期正式回归了，在老读者和老编辑们陆续回归这个喜气洋洋的气氛下，希望众读者踊跃投信与他们进行交流沟通、互相挤兑。

肥皂："众编"生气了，后果很严重！

小沛：蔬菜汁你过来一下！（众编拿着闷棍偷偷藏在墙后）

宇多田：知不知道这样子省略我们的后果会很严重？

赤银：某银毫无鸭梨。MG真武者？没看到呢，莫非被菜汁叔匿了？咱的新安洲确实买贵了（实体店价格不靠谱），不过290的价格实在有些玩笑了，市价400上下算是正常？……好吧让你捡到便宜了。另外，海K和银桑怎么了？表随便制造绯闻哦，人家宇多田是名花有主的。



（叫我小无就好）虽然看了很多杂志，但从未写过信、回过函的我，原本想继续一直默默无闻下去……嗒噶！（小编注：日语但是的意思）当我看到了《电软》和令我心动（巨误）的小编蔬菜汁后，毅然决然投下本人的处女作！【我是分割线】那个，我最喜欢的游戏是《BLAZBLUE》（NOEL，最喜欢了！），听说小沛童鞋很喜欢FTG啊，那真是同好哈，幸会！（郑重其事）另，《街霸4》我也挺喜欢。【还是我！分割线】由于我是电软二次改版后才买的，所以还不了解，但我第一眼就喜欢上了呢！（话说去旧书摊买了改版前的，后来感到庆幸）就这样好好办吧！【又是我！分割线】虽然我很喜欢电软，但我最近才打算购NDSi，所以除PC外，基本属于"零"机种制霸。杯具。【依然是我分割线】我最喜欢的小编是蔬菜汁，有个性，我喜欢！（内牛满面）【咋还是我分割线】话说最近真杯具啊，刚打算买NDSi钱就弄丢了，由于好奇心去看了"莲蓬乳"和"空手指"，见识到了原来我的"密集体恐惧症"那么重，直到现在一想起鸡皮疙瘩还刷刷列列的，其后又看到新旦丁……（话说，我字写这么丑，运气又这么差，这次十有八九沉了）【最后的分割线】说了这些，自我介绍下，大家都叫我小无。【分割线外传】呃，以后还是用网络回吧，画那么多分割线挺累人的。（对DR最有爱的小无）

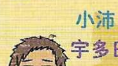
——云南永平 戴绍刚（小无）



蔬菜汁：啊，14岁的小无，首先，你的外号很好，给自己取一个响亮的外号灰常重要，比如上期的"精神很大条"，老读者"望月命（原望望酱）"、"绝望"，最近出现的"口袋飞仔"等；另外，乃分割线用太多了，一个个打上去很费劲的说。"莲蓬乳"和"空手指"虽然没明白什么意思，但是隐隐约约已经感到不妙和汗毛直立了，以后也不要再说类似的话题了；希望以后能够看到读者"小无"在阎家继续活跃下去（这潜台词是以后你要继续写信过来啊喂！）



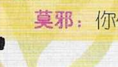
肥皂：我的外号是肥皂！不是众编！（众：肥皂你到底在纠结什么啊）



小沛：沛是名而非外号！



宇多田：既然没有提到我，那我只好也无视掉你了。【抖腿】



赤银："莲蓬乳"和"空手指"不是挺可爱的吗？你们不要黑它。

莫邪：你们到底要搞哪样啊！

●之前288期提到的那个想买而买不到的东西总算是入手了，最终还是狠下心花大价钱淘到了。果然因为喜欢才愿意为她付出一切啊！这就是"爱"啊！想要的东西得不到手总归吃不好睡不香的，重要的东西还是要放在身边才行嗯。嘛过两期请她来红模馆的红模馆做客好了，到时再为大家介绍。

●念愿的《MHP3》终于到手了，欢喜之情溢于言表。怎奈面临截稿，众人都忙得不可开交（当然最忙的是赤银），没人陪咱来联机啊~555真希望编辑部众猎人齐心协力共斗的时刻早日到来。

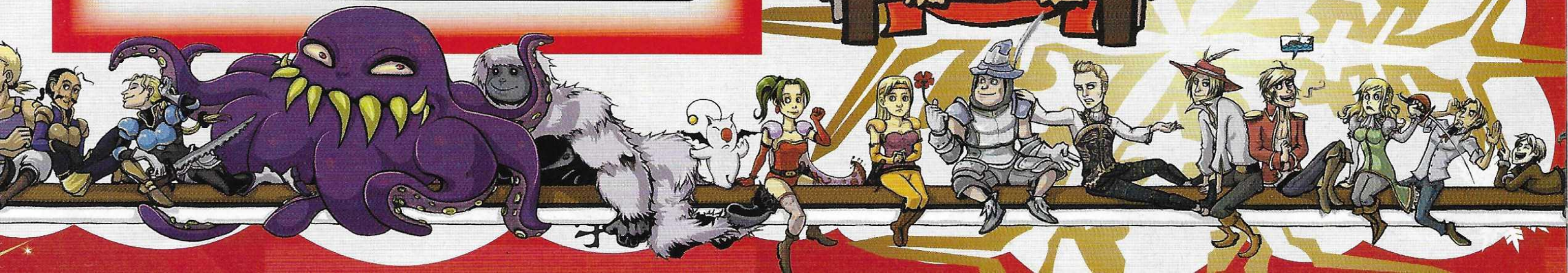
●再说回模型，最近除了本期红模馆中有图赏的蛋蛋Q之外还买了两只牛高达，一个是模魂真悟的NG改件版，另一个是MG海牛豪华。之前订的RG红扎古、PG强自、PG强袭空霸，还有心血来潮买的GP02A，以及8月份就预订了的武御雷00R差不多也快到了。此外几只手办也在路上……呵呵，赤银不是在日西，不过是想要告诉大部分还在校园读书的读者同学们，想要实现无限败家的愿望就从现在做起好好学习吧！当然平时的勤俭节约也是必不可少的嗯（虽然结果上还是在晒orz）。



赤银

快递无限忙碌的12月……







首先谈谈最近没买到电软引发的问题，最近一直没买到电软大概是国庆交通高峰的缘故，285和286期一只没买到，而286期也是今天才到（11日）的，晚了很多天才知道自己连上两期闯客，倍有面子，但是285还是买不到，因此要上淘宝买，加运费多出很多，忍了。最近一直纠结是写电子回函还是真实回函，电子版比较方便，并且速度快，但是貌似真实版的刊登率比较高，唉，纠结啊。话说这期没有“三国杀”啊，难道是上期的？回函印错了。比较遗憾的是本期的黄金太阳和王国之心我都玩不到，DSTT卡就是个悲剧，下了专用内核还是运行不能，可惜了许多新出的大作玩不到啊。本期的专题很多，让人比较感到可读性增加的同时，攻略的分量也在减轻。虽然这样说，但是这个时代，攻略什么的上网随便一搜就有了，电软的栏目怎么设置都是有理由的。啊喂得漫画还真登了啊，看那小子得意的模样，但是话又说回来，画得，还行吧。这次就到这里吧，祝各位小编身体健康，万事如意。

——贵州贵定 绝望


蔬菜汁：（音乐起）高三了，鸭梨一定很大吧（录音师：注意语速注意语速！）写信过来当然会刊登率很高，因为在这个网络发达的时代，决定要写信的读者，才能真正了解决定在纸媒杂志上死磕的我们的心情，这浸透了读者汗水、鼻屎和眼睫毛的信！这满篇都是蝌蚪文的难看字体（捂嘴）的信！在这里借用绝望的回复空间要对全国的读者朋宇们说：少年，不写封信吗？


肥皂：跟纸媒死磕+1。


小沛：回函卡确实是印错了，不过TT内核更新数据库以后可以玩王国之心。


宇多田：每作都入手正版的王国之心死忠表示毫无压力！


赤银：漫画画得……还行吧。不知是否还会继续呢。

超时工作餐

这都几点了，吃个中午饭吃几个钟头！
这都快下班了才回来！
因为你没去下面新开的那个饭店……
什么饭店这么了不起！我去看看！
去了你肯定也回不来……
嗨！小哥，小店新开想点什么？
！！
喂！喂！帮主！！
恩，那个…还有那边的都点一份……
你吃得完么？
我…我胃大……
单纯的家伙………



●11月24日，《GT5》发售，看着别人在网上炫耀，自己只有吞口水的份儿。

●11月25日，听说晚上6点北京到货，于是5点半就去店里等，结果被告知会拖到很晚。第二天还要上班啊，晚上就算买到，也不可能熬夜玩了，干脆放弃！

●11月26日，上午11点去游戏店等，没开门。在寒风中站了40分钟，无果。下午2点再去，终于入手。宇多田攻略开始，《GT5》在我手中仅停留了2分钟……

●11月30日，宇多田攻略完毕，兴奋！回家先安装了40分钟！又更新了一个多小时……晚上8点开始游戏。

●11月30日晚9点，想摔手柄！可怜没有G27的日子……

小沛

没有G27的日子……



（红笔）和DR一起，我们共同加油（小编：回函上的油写成了由！）嗷！（考虑到是中午午休时偷偷在床上写的，所以自己方面还请见谅……），这次想提几点建议啦，关于287期宇多田童鞋的那篇“战神攻略”写的灰常详细，整体灰常满意，可美中不足的貌似内容少了一点，特别是挑战模式，让作为战狗的我有点小失望，因为除了“积红开关卡”外，这次的挑战模式攻略也很是一大亮点，希望会有机会出完全版攻略（一页半页即可）……宇多田！很看好你哦！

——山东青岛 Mans


蔬菜汁：在西方，红笔写上别人的名字到底是不是诅咒的意思这点困扰了咱很久，不过宇多田表示他根本不在意你到底是用黑笔还是用红笔，所以就放手写下去吧！完全版的攻略不一定会继续做，不过还是请宇多田来回答你比较好。


宇多田：首先感谢这位读者对我的肯定，话说战神的挑战真的很不错，因为种种原因没能放进攻略很是可惜，请读者大人海涵！


肥皂：其实我也在玩战神，宇多田你啥时把攻略补完啊。


小沛：我也玩战神，不管上不上杂志宇多田你先把文字内容交上来。


赤银：同等攻略补完，虽然某银已经完美了。

莫邪：话说攻略和某自恋银到底有什么关系啊……



电软真是越来越给力了，虽然本期攻略不多，但专题都很不错，嗯，继续努力！现在空闲时间越来越少，玩游戏的时间也不多了，我觉得只要是游戏就必然会有它的乐趣，所以都是选定好多游戏按顺序一个一个玩下去，但最近发现喜欢的大作太多，自己的实际那不够，我到底是像原来一样没有目标性地任何游戏都玩，还是只挑喜欢的游戏玩呢？求解啊！

——山东淄博 口袋飞仔


蔬菜汁：当然是只挑喜欢的游戏玩啊，所有游戏都玩一遍肯定没时间不用想也知道。谢谢你喜欢最近的专题，这边的编辑们都是每天在加班在玩……哦不，在做杂志啊！了解了的话，就多多支持吧！

肥皂：口袋飞仔~你好。


小沛：我也喜欢口袋哦，有时间一起交流吧。


宇多田：当然是要挑选自己喜欢的游戏玩了，因为本来游戏就是个人爱好嘛。


赤银：玩游戏要有“爱”咩……玩你有“爱”的游戏好了啊~


莫邪：真受不了你们卖萌【扶额】



希望各位编辑的待遇和工资多提高，更有动力为读者玩家们服务，偶而给杂志加一些赠品吧！加强各位玩家们的互动！

——辽宁沈阳 徐磊


蔬菜汁：主编你过来一下！看清楚读者们的要求好不好！提工资和加赠品，这是纸媒编辑们梦寐以求的事情啊。

肥皂：强烈要求加薪+1。


宇多田：我一向对辽宁人格外有好感！


赤银：辽宁人这点和加薪加赠品有关吗？海K你不要随便转移话题……同求加薪加赠品。


莫邪：群众的呼声啊【泪目】


小沛：加薪的问题嘛要从长远考虑，同志们不要急，先耐心工作！

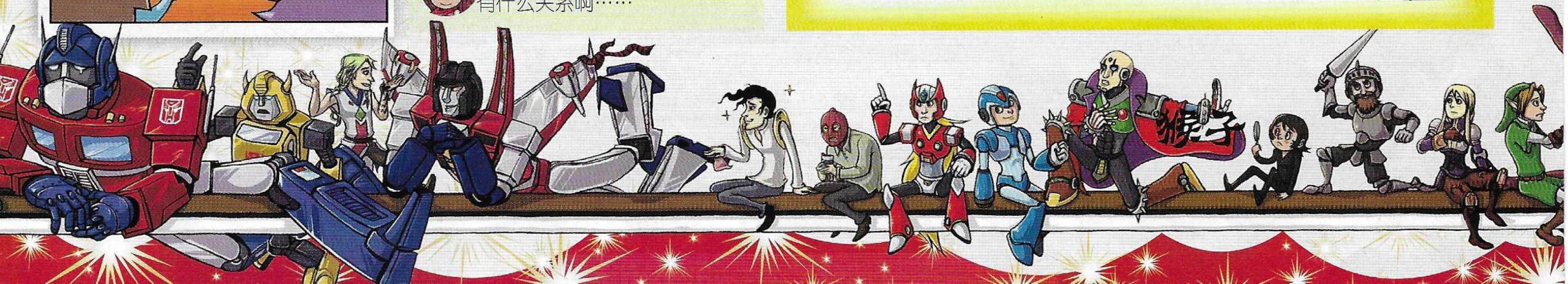




●前两天到楼下小卖部买冰棍，看到一种小熊形状的雪糕样子很萌，于是买了一个。拿回去打开包装之后却意外地发现原本应该是很可爱的小熊变成了这个样子……（如图）估计是化了之后又冻上的，这表情，真是有够崩溃啊。其实这类雪糕就和N年前的“雪人”什么的一样，当初做得都还好，但是在运输途中难免会因为温度而软化，最后拿出来的时候都惨遭毁容，面目全非。不过这个雪糕的包装和实物的对比还是蛮有喜感的，大家就当搞笑图片看看吧。

●Wii版《大金刚王国：回归》在第一时间下到，刻盘，发现在日版机上运行的时候，程序字都变成了乱码。一天之后在网上找到了修复方法，现在可以显示英文了，这一代真是又难又爽啊。尤其是海滩日落那关，真是太有意境了。你可以不玩这个游戏，但是你一定要看看这一关（World 1-4: Sunset Shore）。







好，一：回函表有点大，就算折了也很难放进信封；二：最近很郁闷，两次上物理课要睡（还没睡）被老师“拎起来”，最令人吐血的是，他第一句话“语重心长”道，“现在是高中生了，就不要晚上翻墙出去上网了”，不知道他的XX（某长辈的名称，被河蟹）是否健在，我想问候问候，我可不是住校生，全班都在睡，为什么“抓”我呢？！

——安徽怀宁 江穗华



蔬菜汁： 上课时似睡没睡内种状态真是怀念！尤其是下课以后看着自己的笔记本上竟然全都是根本不认识的那美克星文时，对语文还是物理老师来着反正是老师，对他们的功力相当钦佩，我曾经还想偷偷录一段放家里失眠时用呢，可惜那时候录音机和磁带很贵，而且手机也没有普及属于高档货并且都没有录音的功能只好作罢。



肥皂： 最喜欢上课的时候睡觉了，翻墙什么的有益身心健康。



赤银： 老师什么的最讨厌了。



小沛： 老师也很辛苦的，对老师还是要尊重。



宇多田： 话说我高中的时候有过几次翻墙出学校的经历，一次是为了买Jay的新专辑预售，还有几次是为了抢在别人之前买到新一期的电软。



莫邪： 你们！作为有号召力（？）的电软编辑能不能不要带坏我们的读者啊！



秋冬季节正是玩游戏的时候，可是我唯一的主机360上没有什么好游戏发售，如今在这台主机上我还在玩《求生之路2》、《使命召唤6》等前年的游戏。更多时间还是在听音乐（本人非常爱听许嵩的歌几乎每首都听过）写日志、聊QQ，玩网游和看杂志。唉！非常希望众小编可以给我推荐几个好玩的游戏与几首好听的歌。另外我也要人帮！

——新疆乌鲁木齐 墨小寞



蔬菜汁： 小寞，不知为什么总把你的名字想象成“小墨迹”，虽然是在脑中补完，但也坦诚地说出来，希望你能够原谅。话说回来，你到底要怎样啊！在寄给游戏杂志看板栏目的回函中，竟然把“看杂志”列在兴趣爱好的最后一项，而且还提到了某歌手，让人不禁产生你是不是在打软广告的怀疑。人帮的话，没有问题的说。不过你寄来的、画在草稿纸上的手绘人帮钞票很拉风的说，看的小沛帮主直吧唧嘴。



肥皂： 小寞，人帮的话要先留下一些买路财的。（眼睛一闪）



小沛： 所以，给帮主准备的买路财要多一些。



宇多田： 我没有别人那么贪心，你把我每个月要买的四五个正版游戏包下来就可以了噢。【眼睛眨啊眨】



赤银： 不是说人帮只要100羊吗？你们不要被菜汁叔误导忘了帮主的教诲。



诸君好！鄙人来也，最近终于入手了朝思暮想的iphone，要知道，为了它，我过了将近半年的“非人生活”，才终于把攒来的钱交给了联通，换回台iphone（高小兵乱入：哈哈，又赚了一笔！）从此以后，终于可以享受iphone带来的魅力了！

——江苏常州 卷哥



蔬菜汁： 卷哥！你完全搞错了吧！你回函完全写成不相干的内容了，虽然编辑们也很喜欢iphone没有错，但是这到底还是本死硬派的TV游戏杂志，下次要搞清楚状况再寄回函啊！另外，内个高小兵完全是路人甲吧？以后就用某人省略掉就可以了，不用费劲去构思一个人名出来，弄不好反而会抢了搞不清楚状况的你的风头也不一定啊！



肥皂： 完全搞错状况的卷哥……杯具。



小沛： 下次把iphone的照片寄来参观一下吧。



宇多田： 盯着手里的夏普表示，明年如果真的要出PSP手机我就把现在这个丢掉支持SONY！



赤银： iphone是神马？手机除了短信电话以外的功能都是浮云。



莫邪： （掏出iphone装作看看时间……路过……）















宇多田 ~Goodbye Happiness~

1.继上期的极品飞车攻略之后这期又是GT5，难道这就是传说中的飙车月？因为财政问题小熊择其一选择先入了极品，GT5先玩小沛的吧。反正都等那么多年了，我就当它还在延期好了……

2.本月24号HIKKI的第二张精选集发售，有几个朋友甚至抽中了HIKKI的演唱会门票，我在等着CD从大海的那一边飞过来的同时，做了很多小稻草人诅咒那几个幸灾乐祸的人蛋疼菊紧！！！

3.由电软举办的WE2011比赛终于开战了，因为合作方松下有要求，所以比赛用机是360，小熊实在是不习惯那手柄啊，尤其是十字键，让Y往前跑非得给我拐弯，我玩PS3有罪么？

4.中关村果然是个藏龙卧虎的地方，笨熊踏入社会第二次被骗，你们这群没良心的JS，我继续问候你们全家！在这里提醒各位读者，去那里买东西一定要小心小心再小心。

5.这期截稿就到12月了，12月有什么特殊的么？当然了，我家那位的生日啊啊啊~

6.下期开始电软加页！小熊也有自己的专栏了呢~ 撒花！请各位读者大大们多多捧场哦~

7.对付脑残的办法：要么无视他，要么自己也变成脑残……前几天小熊、赤银和小沛与一脑残交流，三人全部无语，脑残这词对它来说简直是褒义啊！

8.前几天看了这阵子相当火的《老男孩》，看完之后整个人都呆在了那里，对于我们这些80后来说现在这个社会真的给了我们好大的一个鸭梨，现在每天都会看一两遍这片子，希望多少年之后的自己不要有这样的遗憾，另外那歌真的很好听，不管是筷子兄弟的改编还是大桥卓弥的原版，推荐给大家。

9.虽然这本书大部分东西你都不懂，但是我知道你会看到这些文字：我来给你幸福，啊呜！



肥皂 自己和自己旅行



●歇斯底里跑过冰冷的街道，穿过幽暗的树林，站在略有些迷幻的夜晚，分不清东南西北，身边的一切貌似都摇摇欲坠，呓语和梦话在身体里举行着一场乌有的盛宴。刹那芳华，一条漆黑的道路就在你脚下，但是你不知道前方最终会通向哪里。当你毫不犹豫的继续向前走时，才会发现这是一场自己与自己的旅行，原来我已经与世界脱节。

●一座沉重的高墙，关于你我的周围，一个个你我他就是这墙中的一块块砖，无不被周围的几块死死限制在墙中，而这道墙上的每一块砖都只不过是其中任何一块的简单复制，就这样，一道高压的坚墙被人们可悲地亲手筑起。可当一些已经觉醒的人们力图把这座高墙推倒时却又会遭到沉睡着人的嘲笑，甚至攻击。于是，我们就把自己一个个地围起来，从此冷漠。我们只不过是一座巨大围墙的一块块砖罢了。

●最近莫邪的网络电台异常给力，羡慕嫉妒恨~



《电软》回函卡讨论话题

话题1：支持正版的意义大家都知道，但你真的可以以身作则吗？谈谈对PS3破解的态度。

者佳居 北京宣武 总觉得这个话题很沉重啊！我玩游戏的年数也不短了！从FC到现在的360，从不懂D版与Z版的区别到这个话题，支持正版很重要，套用敖老师的一句话"我爱游戏，我怕它完了！"但考虑到中国的国情，还有中国大部分玩家是学生的原因，"支持正版"的口号始终不给力啊，我今年大二，还有两年就工作，工作后我肯定会玩游戏，到时候自己喜欢的大作我会如后正版支持，但全部都入手正版在中国肯定不现实。等我一个月收入5位数，我绝对全入正版。对于PS3的破解，说实话，我的第一反应是："X360买早了。"哎，果然天朝无敌啊。

口袋飞仔 山东淄博 PS3的破解与否跟咱都没什么关系，因为咱是任饭啊，所以我只谈对破解的态度吧。对于破解，我一直都是很纠结的，一方面，破解可以让更多玩家有机会接触到更多游戏，尤其是对于我天朝，没有行货市场的我们想买个游戏、玩个中文版游戏太难了，随着破解，汉化组也可以给我们带来能看懂、更深刻的体验。另一方面，破解必然会影响到厂商的利益，尤其是看到喜爱的厂商、游戏因盗版而销量不济，身为Fans，心里也会感到难过，所以对于喜欢的游戏，还是支持Z版吧！

望月命 河北承德 咱只对有爱的游戏才会买啥正版……（虽然从来没买过啥正版……捶地），PS3破解当然好，咱们广大玩家也就不用买啥该杀、死贵的蓝光光盘……虽然咱一个掌机党没脸说……最近被黑白气死了，不想玩黑白，于是投奔《口袋空之探险队》……咱果真还是应该当伊布呀（伊布控），搭档是皮卡（也是皮卡控）

卷哥 江苏常州 说实话，不能。对于我们身处天朝的玩家来说，真的没有那么多钱投入正版，国内行情的宗旨就是不破解无市场，就像PSP一样，不破解就是MP4，破解了都拿他当"金砖"。

绝望 贵州贵定 在中国，玩破解游戏或主机已经成为一种文化，亦或者是演变成了国情，之所以人人都期待破解，无非就是玩游戏便宜些，甚至不用花钱，下载就行。但是这就会造成游戏厂商的损失，并且这几可能不是一个小数目，因此PS3破解产生的连锁影响是巨大的，一方面破解后的PS3能吸引更多的玩家，另一方面，原本游戏部分就一直亏损的索尼更将蒙受巨大的损失，这无疑是很多人不愿见到的。当然，笔者并没有PS3，如果有的话，观点也许就不一样了。

莫小寞 新疆乌鲁木齐 我认为正版游戏是非常好的，但价格让人很瘦不了。PS3破解了，所以非常想入手一台，因为这些就可以以非常低的价格玩一些PS3上的大作，像《龙如》。（本人已入手一台360）

盛进 江苏南京 总的来说，自己有能力也有愿望支持正版，然而PS3破解后面对5元党的残酷现实，真让人情何以堪。

武旭辰 浙江杭州 说句实话，10块20块咱不差这点钱，但300、400的话我国还是发展中国家。PS3是唯一一台没有的次世代主机，就是因为没破解。电软7块——12块咱表示毫无压力，但PS3游戏0元——300元咱表示压力巨大。PS3破解不仅在于能玩PS3盗版游戏，还在于DC、PS2、N64模拟器的可能性，大力支持PS3的破解事业。

徐磊 辽宁沈阳 正版游戏有一定的收藏价值，如果觉得新游戏有点贵的话，就等一段时间买二手游戏，或者多和朋友们交换着玩游戏盘。我会支持正版，对游戏制作人的劳动要有所回报。破解PS3只能玩目前的游戏，以后新游戏或者联网一定会有影响的。

张家露 云南文山州 PS3破解是件好事，这是造福玩家的，我是支持玩盗版的，除了国人的游戏我会考虑买正版支持下，我为什么非要支持美国人、日本人出的游戏，那钱只给自己的同胞赚！

话题2：你觉得谁会成为年末商战的赢家？有哪些年末发售的作品是你最关注的？

Mans 山东青岛 这个嘛，排除3DS的话，就应该属SONY了吧。先从硬件方面入手，PS move相比Wii的"双节棍"是有过之而无不及，摸透了市场的可行性战略的SONY总是后发制人……而且价格与微软的K相比会低，普及性也会更可观吧（天朝除外……），既然硬件阵容有所扩大，软件方面就更不用说啦，大作云集，PSP方面《战神》等开始预热，《怪物猎人3RD》、《寄生前夜》、《白骑士物语》、《喧哗番长》尾随而至，PS3方面《刺客信条》、《杀戮地带3》、《无双》系列、《GT5》等也是强棒出击，所以坚信在3DS推出前的年末商战，SONY一定会大放异彩的……（怎么感觉怪怪的）

冯炳贵 广东高州 我觉得索尼希望比较大。

刘子沛 北京石景山 微软的K会赚足了利益；《FF13国际版》太喜欢这系列了！

周丹 安徽安庆 老任，虽然个人认为任天堂把东西那么卖实在是很蛋疼，2000大元啊！但不得不说，老任确实有他精明的地方，当年别家在玩机器性能的时候，老任在玩体感，现在别人在玩体感的时候老任又开始玩3D了，现任一步确实太精明了；期待的游戏是MH3吧！……大作啊，继续砸锅卖铁也要买啊！

话题3：如果你现在就是《电软》的编辑，那么你最想负责的工作是什么？说说理由。

者佳居 北京宣武 这个话题绝对给力，我现在愿望就是去DR当编辑，今年忙完英语四级，大三就去专攻日语，为实现理想奋斗！那么如果现在是编辑，最想负责的是《特别策划》，因为一直想写自己最忠爱的系列游戏，比如《恶魔城》……

口袋飞仔 山东淄博 出攻略吧，尤其是任氏游戏的，前一阵子口袋黑白发售就开始自己做攻略，无奈空闲时间太少，现在才只弄了1/3，惭愧，不过我很喜欢这个过程。

望月命 河北承德 咩~当然是画画人肉苦力，咱也就画画好了……虽然不及华尧……（撅嘴表情）不过咱会努力的！这期的稿画完以后咱就去淘宝购了一套马克笔（花了咱200多RMB，樱还骂咱是土豪）下期就用马克笔的说……（完全跑题了没有之一）

卷哥 江苏常州 还是想负责"攻略"这一块吧！对于游戏编辑来说，做攻略无疑是件痛苦的工作。当遇到了自己不喜欢的游戏，还要硬着头皮上，当遇到自己有爱的游戏时，为了在截稿日之前通关，作出攻略，没有时间来享受游戏。但是这中间"攻略"的过程，虽然心酸，但也是美好的！

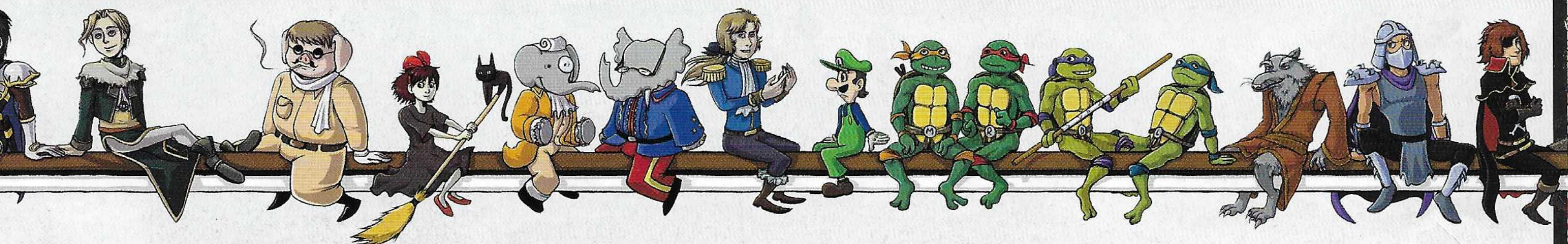
绝望 贵州贵定 按道理来说，个人最想负责的是写攻略，毕竟坐着打游戏就是工作还是让人比较喜欢的，但是比较让我好奇的是那些隐藏要素是怎么发现的，一个个全是自己打的？显然不太可能。

莫小寞 新疆乌鲁木齐 我最想负责赤银的工作，因为永远青春15岁。

盛进 江苏南京 当然是外联工作了，每年一次美国、日本（E3、TGS），不过英语日语要先过关。

徐磊 辽宁沈阳 提高游戏攻略的隐藏要素，多组织一些各地的游戏比赛活动（其实大家对奖品没有要求的）或者玩家见面的交流活动。希望各位玩家多和朋友交流，不要成为孤独的游戏宅人。

张家露 云南文山州 那当然是龙哥热线的那个差事啦，想想无数玩家有求于我，那是多么地有自豪感啊！



电软官方博客留言摘录

「电软」官方博客留言摘录

90860474

大家好！菜汁好！我今年已经32岁了，我儿子4岁，爱看我玩游戏，最喜欢的游戏是战争机器1&2，看见马库斯就脱口而出：“大英雄！”他还是汽车控，所有的赛车游戏都爱。

好了，说说我吧，初中结识电软，是因为诸葛孔明传2，一个暑假，我和最好的朋友正在攻克孔明传2，死死的被卡孔明睡觉那里。在一个书摊一眼就看见game集中营，诸葛孔明传2几个大字，（具体是哪一期我忘记了），在此书的帮助下，终于通关。从此，电软我就一直买到现在，游戏就一直玩到现在。

这几期总是看见不少人说：“岁数大了，对游戏的热情退去”之类的话，我想说两句。有一段，确实有一段，大概在我25岁左右的时候，因为工作，爱情等原因，游戏基本不碰了，以前的玩友问我，我也是这么说的“可能岁数大了……”可是现在岁数更大了，我对游戏的感觉又回来了。爱游戏就是爱游戏，永远不会厌倦，说热情退去的人是被逼的，被社会，被生活，被现实，被虚荣逼的。

新小编里，最喜欢的人就是蔬菜汁，貌似几位也不算新了，感觉菜汁说话颇有我们圈的风范，你喜欢摇滚吧？喜欢幻想吧？喜欢大蜜吧？喜欢游戏吧？人生中有这几桩爱好，足矣！！！

另外，肥皂确实是个文学青年，最可贵的是一不酸！小沛走到今天不容易，咱们一起减肥吧！赤银做的栏目也挺给劲的，支持！宇多田时而沉默，时而爆发，想必都是爱情闹的吧？莫邪出镜率确实有点低，除了在闯家，很少能在别的栏目看到，赞同小沛让莫邪照片曝光的提议。猴子和魔王，特约撰稿人，祝你们在新的领域里也能像在电软里一样，博得大家的喜爱。——北京 袁航

蔬菜汁回复：

敢留真名儿的大袁你好，因为算起来你比我大一点儿，又有了娃，所以我就擅自给你起了个顺溜的外号儿，叫你大袁吧；既然都起了外号儿，那就不说那些的话了，尿性相似的人会相互吸引，所以你一定也喜欢四大一硬、喜欢偷偷儿往楼下吐吐沫吧？看到你写的“被虚荣逼的”这句，我忽然想到一个大陆演员，因为执着于自己的理念而被别人看做异类，上周日看金马奖颁奖时，有一个怀念他的镜头一闪而过，他的那句“我只是个演员”一直激励着我，让我在被虚荣、装逼的环境包围时能够认清自己，保持自己的想法，我想你一定知道我说的是谁；我也喜欢（听）摇滚、喜欢幻想、喜欢无码、喜欢游戏，嗯，（望天），是啊，足矣……肥皂说他最初的梦想是当一个鲁迅一样的作家；赤银说谢谢支持；宇多田说他的那些跟爱情完全不相干，他说他是个神经病；关于莫邪曝光的事情，我脑子里一想到她纯爷们儿的内样儿，连问都不敢问她；不只是猴子和魔王，所有在电软工作过的人都在他们的领域里跟生活死磕呢。本来这个栏目的宗旨是尽量搞笑、轻松一点，但是拜你所赐，完全向着沉重和催泪的方向发展了。说起FC的《诸葛孔明传》我也曾经喜欢内游戏，因为最近有一部小电影热播，所以就用里面的一句台词来做结尾吧，“各自奔前程的身影匆匆渐行渐远，未来在哪里平凡啊谁给我答案，那时陪伴我的人啊你们如今在何方……”不知道大袁能不能看到，看到的话一定要回复或者写信过来，期待和你继续没六儿地DANBI下去。（现在要揪住一个老读者可费劲了！）——BY菜汁

飞啊飞啊坠

对了！

电软可以考虑开人人公共主页和新浪微博

网络营销还是与时俱进的好

话说客户群也蛮有针对性的

讲完睡觉 ……

小沛回复：

话说我们有新浪围脖（汗颜人人的话也有在做工作……嘛谢飞啊飞的建议了

在下痴情小生

尽管我知道已经无法登上杂志了，但我还是要说。

我对于电视游戏的正式接触不是在游戏机上，而是在一台可以玩游戏的VCD上进行的。

一共有六张碟子，上面至少有上百的游戏。

街霸我在上面首次接触，还有魔界村，还有些打恐龙的。

反正很多我也记不清了。

蔬菜汁回复：

小生你好，就在你断念的一瞬间是否能预料你写的这段话会被登上杂志呢？是该对你说执着就会有回报还是不要预测未来吧少年呢！我也拿不准。

我天朝大邦就是有这高科技能力，花一台VCD的钱就能玩到上百游戏，海内边的游戏人听到你乐翻天的笑声，估计得立马儿撅过去几个。

你说的那些绝对都是电视游戏，而且原作者都是海内边撅着屁股面朝天流血流汗没日没夜赶出来的作品，绝对不是某VCD厂做出来的，别膜拜他们，更别拨打他们广告里屏幕下方的电话购买后续产品。——菜汁

在下痴情小生

尽管我知道已经无法登上杂志了，但我还是要说。

我对于电视游戏的正式接触不是在游戏机上，而是在一台可以玩游戏的VCD上进行的。

一共有六张碟子，上面至少有上百的游戏。

街霸我在上面首次接触，还有魔界村，还有些打恐龙的。

反正很多我也记不清了。

蔬菜汁回复：

显示系统繁忙时请耐心等待，两次提到玩游戏机的VCD，让人不免有“这家伙不会是在做软广告吧”这样的想法。

小损样儿

可以说双喜临门么？尽管也许可能是临时的家长。但我跟很多读者一样，最喜欢的栏目就是闯家。尤其是网络时代，新闻，攻略已经不是纸媒的强项了。能做闯家的家长也算是一喜。说实话我很喜欢蔬菜的个性（貌似我有点儿愤世嫉俗），不过还是建议只此一期吧，要不家里人都该被吓跑了。不知道下期电软会不会送喜糖，这些年静吃别人的喜糖了，估计还没吃到自己的喜糖牙就掉光了。

蔬菜汁回复：

小损样儿你好，虽然你说了“希望是只此一期”这样很中肯的话，但是这边有着海蓝蓝天空一样博大胸怀的小编蔬菜是不会在意的，【咬牙+发射诅咒电波】；和你有一样看法、觉得新闻攻略已不是纸媒强项的蔬菜，看来要长期蹲坑在你最喜欢的闯家栏目了，啦啦啦，【翘下巴+瞪眼】。

龙哥热线

这是今年龙哥最后一次和大家见面了，当新的一年到来的时候我们一个人都要加油喔。

对着电视学太空步却被众人误以为在擦地板的龙哥

读者朋友们，鉴于目前杂志的状况，为了能言简意赅的更多刊登出读者们热切关心的软硬件相关信息，也为了能升华我们这本半月刊的整体可读性，龙哥不得不做出一个艰难的决定——“龙哥热线”正式与之前的“科普园地”合二为一。从今往后，“龙哥热线”的页面将会以目前的两页为基础，然后根据当期的热点话题做出不定的变化，当然，希望属于我们大家的“龙哥热线”还是能得到读者朋友们一如既往的支持，龙哥这厢有礼了。明年，我们于全新的“龙哥热线”、全新的《电软》再见！

等等，龙哥最后差点忘记了一件最重要的事，大家千万不要嫌我啰嗦在此再次公布一下与我取得联络的方式：1、最传统也是最有效的方式——去邮局同回函表一起给龙哥寄信；2、在我们的官方博客http://blog.sina.com.cn/drgame浏览“龙哥热线问题征集”相关页面，在下方直接留言即可；3、最现代的方式——给龙哥伊妹儿，来信直接寄往dr@vgame.com。OK，Here we go！

这就是Kinect
——玩家关注焦点一锅端

什么是Kinect?

2009年6月2日的E3大展上，微软正式向业界公布了Xbox 360全新体感周边外设的消息，这款开发代号名为“Natal（初生）”的产品向玩家预示着人机互动革命的全新时代即将到来。

2010年3月25日，微软宣布将在本年度E3大会期间召开名为“初生计划全球首秀”的发布，以进一步公开关于这个前所未有的体感设备的相关信息。“初生计划全球首秀”最终于2010年6月13日晚在Galen Center举行，在会上微软宣布“Natal"正式命名为Kincet,（“Kinetic”和“Connect”的融合）。同时，微软在这次发布会上宣布Kincet将于2010年11月4日在北美正式发售。

微软虽然是三大厂商中最晚一个进入体感市场的，但是凭借其雄厚的技术实力和革命性的开发理念，Kinect自公布伊始便受到了各方面的热切关注。它带给我们的是“全新的游戏方式”——彻底摒弃手柄的束缚，用肢体动作和语音实现最直接的人机交流。

Kinect的安装

Kinect的安装过程十分简便，只需跟随界面步骤提示即可轻松完成。不过在此期间玩家要对自己Xbox 360的型号和出厂年代有所了解，如果你的Xbox 360不是最新版的夜鹰，那么还需要外接电源以确保Kinect的供电稳定(貌似微软的产品一向大功率、高耗能)。

另外，官方给出的建议是最好将Kinect放置在距离地面0.6——1.8米的位置。在游戏的设置过程中尽量不要有阳光直射或者间接照射的强阳光，以及全光谱灯泡的直接照射，这样做主要是为了避免红外线探测被干扰。但是房间环境如果太暗的话摄像头又会受到影响，所以这里要注意的是，环境既不能太暗，又不能有强光干扰。

关于Kinect的声控：

声控是Kinect的一大卖点，也是微软的一项重大技术突破，我们可以通过内置于Kinect里德多组麦克风来对游戏机下达进一步的指令。不过，在使用声控之前，我们还需要进行音效测试。在测试过程中，我们尽量不要发出异响，以免干扰测试。

目前，Kinect的声控支持英语和日语的语音识别，在Xbox Live上也只有美服和日服支持声控。遗憾的是，目前此项功能尚不支持中文语音。



关于Kinect的摆置空间：

Kincet对于摆放空间的要求较高，这也很有可能是Kinect在日本遭到冷遇的直接原因（日本的城市住房户型一般偏小）。玩家游玩时，自身与Kinect之间不能任何障碍物阻隔。对于单人进行游戏时，需要距离摄像头1.8米，而双人游玩时则要距离至少2.4米才能被完美识别。而且，玩家的身高对于Kinect的游玩也存在着一定的影响，个子越大，你需要距离摄像头的距离也就需要越远。

除此之外，如果将Kinect摆放不当（这种情况多发于类似Wii那样将Kinect摆放在电视机下面），它将探测不出正确的景深而导致游戏不能。这里建议配合底座将Kinect安置在电视机顶端。

游玩Kinect时的着装建议：

什么？玩游戏还要有着装建议？是的，Kinect作为一款完全摒弃传统手柄的动作捕捉系统，玩家的着装颜色和面料是会对其造成一定影响的。首先，为了使Kinect的红外线探测不被干扰，玩家身着红外线反射率较低的面料是会影响最终效果的。其次，大家在游戏时最好选择与背景色反差较大的服装颜色，之前甚至还有Kinect无法识别在黑色背景下黑人的传言（汗）。

关于Kinect的破解

Kinect在发售之后就受到了国外黑客的“重点照顾”，不过这个“破解”所特指的是黑客利用破解后的Kinect进行各种有趣的尝试。譬如，一位黑客老哥就用Kinect玩起了当年FC的经典作品《超级马里奥》，直接促成了任天堂与微软的跨世纪“合作”。而一位名叫Hector Martin的黑客更是编写出了Kinnect的电脑驱动程序，使得Kinect能直接配合个人电脑使用，不过目前还只能使用于Linux系统。更有甚者，一位名叫Yanke Yan的黑客日前编写了一个利用“Kinect追踪识别使用者挥舞棍状物轨迹”的开源程序，通过这个程序，玩家可以将自己的形象映射在屏幕中，然后挥舞手中的光剑化身成为一名《星球大战》中的绝地武士。

从以上事例可以看出，Kinect还蕴藏着巨大的可开发空间，或许某天我们在科幻电影里经常看到的全声控、动作捕捉式的家居就会成为现实。



→用Kinect游玩经典的《超级马里奥》，这位黑客真是太有才了。

关于Kinect和D版游戏

由于前段时间微软的秋更措施以及AP2.5风波，我想这应该是我国玩家最为关心的一个问题了。好在目前的实际情况整体上要比预想的乐观不少，目前所推出的几款Kinect游戏中均自带秋季更新，以便于玩家安装Kinect。不过万幸之处就在于这些Kinect游戏中并没有加入AP2.5检验，也就是说，即便大家之前改过机，但只要进行一次秋更就可以方便的开始运用Kinect进行游戏了。

秋季更新之后就会给自己的机器埋下AP2,5检验的隐患，所以也就玩不了眼下的《刺客信条 兄弟会》、《极品飞车 热力追踪》和《神鬼寓言3》了。其实仔细权衡一下也无所谓，以上几款游戏也是需要强制秋更才能继续游玩的，所以有条件的玩家大可先尝尝Kinect的鲜儿。另外，根据留言，针对微软AP2.5检验的破解程式会在圣诞节前后被放出。、

关于Kinect的相关配件

其实Kinect作为Xbox 360的周边产品，本身就可以算作是一个“配件”，所以目前关于它的周边产品种类比较少，无非就是支架和延长线之类的。我认为入手一个能把Kinect固定在电视顶端的支架还是很有必要的，这样可以大大增强Kinect的识别效果，而且支架的做工也很简单，各位动手能力强的达人们大可DIY一个。

关于Kinect的常见问题大汇总

近期随着Kinect的全面发售，各位读者来信中关于这台全新体感设备的相关问题也越来越集中，以下龙哥就挑选出几个具有代表性的问题同大家进行探讨。



Q Xbox 360的光驱刷成什么固件能玩KINECT呢？跟光驱的种类有关吗？

A 玩家的光驱不用管是什么牌子，只要刷成X固件或IX1.61固件就都能玩，目前大部分玩家的主机应该早都不用引导盘了，所以玩家大可不必担心这个问题会对游玩Kinect造成障碍。

Q Kinect是否支持PC?

A Kinect目前尚不完美支持PC，只能在Xbox 360上运行产开各项功能，不过之前已经有黑客推出了基于Linux系统的驱动程序。鉴于Kinect的强大潜力，期待黑客进一步破解出PC的驱动程式。

Q Kinect是否支持中文语音识别？游戏有中文版吗？

A Kinect本身目前还不支持中文语音识别（残念），目前也只有部分游戏带中文字幕。

Q 我想用显示器来玩Kinect是否可行？

A 龙哥不建议用普通的显示器来玩Kinect，除非你的显示器尺寸可以达到30寸以上。否则画面完全出不来效果，而且当你站在1.8m以外的距离来玩时，30寸一下的显示屏会导致你连字幕都看不清。

Q 改过机的Xbox 360还能玩Kinect吗？

A 能，但要先进行微软此次的秋季更新才行。

Q 在Xbox 360平台上已经发售的老游戏是否能用Kinect来玩？或是能通过补丁来支持吗？

A 已经发售的老游戏是无法通过Kinect去游玩的。虽说Kinect有着很高的技术含量，但目前Kinect只支持专门针对其制作的游戏。微软自身也已经承认过，对于已经发售的老游戏是很难靠补丁来支持Kinect的，甚至可以说是一个无法实现的目标。



Q 问题是《口袋妖怪 黑/白》的，白版怎么样才能去白森林呢？

（新浪网友 waiwar456）

A 这个只能等一周目之后才能进入。从电气道馆向右出关一路杀过去就行，或者有足够勇气的话也可以从龙系道馆向右一路杀过去。

Q 《战神》最新的故事很好啊，龙哥能把这个链接给说一下么，《斯巴达之魂》是怎么连接一二三部战神的呢，是加在哪个中间的？

（新浪网友 闷水鸣）



↑本作详细地向我们剖析了奎爷的心理变化，这在之前的系列作品中是很少见的。

A 《战神 斯巴达之魂》的剧情是弥补《战神1》和《战神2》之间的剧情空白的。奎爷在击败阿瑞斯之后，自己的灵魂仍然没有得到救赎，对于家人的愧疚始终萦绕在他的心头，他无法从噩梦中摆脱，只能选择从悬崖跃下自杀。但是雅典娜为了使奎爷能够斩断与尘世的牵挂，而指引他踏上了新的冒险。在这途中，奎爷的母亲与兄弟德莫斯也接连死去。发生的一切让奎爷意识到，一切都是命运安排好的，无法改变，唯有自己成为神才有机会摆脱其他神的控制和约束，于是他最终选择毅然登上了奥林匹斯山，成为了新一代的战神，这也为后来二代和三代的故事埋下了伏笔……

Q 最近在玩《丧尸围城2》，里面的任务也太紧迫了吧……好想慢慢来啊……如果不做那些支线也没关系吗？上次攻略好象说过这个问题啊可惜杂志不在我手里TAT……里面还碰到一群混混把衣服还给抢了，就一裤叉了……没穿衣服也没事吧……哦，对了，chuck的胸毛好发达……

（新浪网友 时间的终点）

A 《丧尸围城》系列的支线任务一贯以繁复庞杂而著称，制作方的初衷也是为了让大家能有所选择，对一些任务进行取舍。支线任务多为拯救幸存者获得PP值之类，错过一些是不会影响主线进程的，但是一些特殊的支线任务（送给玩家Zombrex的支线）以及临近最后结尾时的HELP TK建议大家最好能够完成。另外，当玩家熟悉了游戏的地图之后，完全可以在完成主线任务的同时顺带去救一些幸存者，对游戏的进程可是大大有帮助滴。衣服被抢了无所谓，本作中关于衣服的设定完全只限于视觉上的效果，对主角的攻击力、防御等数值没有任何影响。如果你够恶趣味的话，当你衣服被抢光后，甚至还可以换女性衣服，汗颜啊。



Q 龙哥,本人因摇杆(PSP2000)有问题就把它给拆了,结果玩游戏时人物总往左走(按常理没摇杆应该不会偏向才对),有什么解决办法吗?谢谢!

（新浪网友 夜之遊_衤申）

A 应该是进灰或是异物所导致的接触不良，拆开好好清理一下应该能有好转。不然的话，就有可能是你拆机的时候不小心弄坏了按键的垫圈或者是触电。如果是后一种情况的话就只能去找JS换一套新的了orz……

Q 龙哥你好。请问《月影传说》网络版什么时候公测啊？

（新浪网友 一夕）

A 《月影传说》是由西山居制作并由金山发行的国产武侠RPG游戏，该作于2001年与玩家们见面，但遗憾的是并没有推出过家用机版，不过对于国内较早拥有PC的那一批玩家还是留下了不可磨灭的印记的。至于网络版，龙哥只知道已于今年6月开始封测，进一步情况还不得而知。另外，还是借此机会希望大家问我电视游戏问题吧，网游毕竟不是《电软》和龙哥的主攻方向嘛，见谅。

Q 龙哥好！我想问您最新的《王国之心》汉化版怎么进去以后就黑屏死机呢？我的系统是5.50Gen—D。打过一次普罗米修斯也是黑屏，我又给还原了还是黑屏。换成索尼等引导模式也黑。现在更新到第二版，但是我看没有解决黑屏的所以就没再下载。请问龙哥该如何解决？谢谢！一个多G，我真的是不想删掉，下的挺辛苦的。

（新浪网友 磨牙）

A 编辑部机器系统刷的是5.50普罗米修斯，完全可以玩，一点问题都没有。另外，如果你试过这么多系统都不能玩，那么你下的游戏ROM就极有可能是症结所在了，无奈，只能辛苦地再下一次了。



BB漫画电软

——去狩猎吧！少年！2



□绘 / juse we

话说赤银经过几番周折，终于和众人组队准备开始这次的狩猎任务……

直接拿我贴出的那份委托出来就行了

这是应招而来的猎人们

这……这感觉……到底是……

我看看……

猎人米那桑，本村的牧场近期突然有一只怪物出没，猎食牧场里饲养的动物。本村曾试过派村里的人前去驱赶，但都无功而返

因为怪物的出没，致使本村饲养的动物损失严重，特此请有能力的猎人们前来讨伐

——村长

村长 那个猎物是什么？

这个嘛……

我也不知道的说~

你在卖什么萌啊喂！

咳咳，那么，报酬是……

这个数！

50Z？

500Z？

5000Z吧？

难道是50000Z？

没有错！就是——50000Z！

闪开！这任务我接了！

什么喵！不行喵！喵我们也要接！

对不能让他一个人捡了便宜

同上

很好很好 很有干劲

我这就带你们去牧场

于是大家跟着村长来到了……

牧场！！！

这算什么牧场啊喂！

根本就是个集中营啊！

亲爱的村民们：

当你们看到这个告示时，我刚下了个很痛苦的决定：由于牧场遭到不明怪物的袭击，我们所饲养的动物遭到了很大的损失。为了不让损失继续增大下去。我决定，在猎人讨伐怪物之前，禁止村民进入牧场。我深知这会对广大村民造成恶劣的影响。但是怪物的存在迫使我们不得不作出这样的决定。请村民谅解我这一无奈的决定。

村长

快看！怪物的脚印！
这是……
好大一只啊……
嗯……我知道凶手是谁了！
就是它！
赤银
你认为雷狼龙能够跳过围有铁丝网还有大炮城墙的牧场吗？
你的推理有着决定性的疏忽！
宇多田
那……那你说凶手是谁……
就是它！
别傻站着开怪啦！
是麻痹陷阱喵！
去吧！
跑啊！
不要冲啊喵！
你怎么不早说！
啊啊啊我回来啦！
这货绝对狗屎运！

待续...

スーパーロボット大戦L

NINTENDO DS NDS	本刊译名：超级机器人大战L		2010年11月25日	
	S·RPG	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	128M	12岁以上

□文／蔬菜汁

游戏介绍



本次的《机战L》新加入了《EVA新剧场版》等6部作品的角色和机体，大概新增角色20多位，可以使用援护攻击和合体攻击等给力技能，其他精神指令和特殊技能基本维持了传统，也可以进行机体的改造。渲染剧情时的台词过长，导致战斗之间的节奏大大加长，主线剧情选择了两个年轻男人之间的纠结，他们都拥有一个共同点，就是有美丽的女机器人相伴，他们驾驶的机体一个是地上系一个是飞行系，特点也各不相同。

故事背景



人类进入宇宙已经1个世纪，但是并不消停……

15年前：核战争国家的折腾，和“邪魔大帝国”之间的战争，地球的动乱引起粮食危机，而殖民卫星也在想办法从地球榨取粮食，双方都毛儿立了。本来就够闹心的了，“加藤机关”等根本不知道是神马的势力也出来果乱。各国进行着军备竞赛，而地球与殖民卫星间也互相看不顺眼。

5年前：巨大生物“拟态兽”与人类的“巨神战争”爆发，虽然最后人类取胜，但是战事并未就此打住，3年前，殖民卫星终于找茬儿与地球开战……

2年前：持续了1年多的战争以地球方获胜而暂告一段落，各国都歇菜了，面对突然来袭的“机械兽军团”，各阵线终于合伙儿抱团儿，最后干跑了小样儿的敲锣边儿军团。

貌似是消停了，不过，利用“异世界的来访者”这个万年不变、没有创意的借口，眼镜厂又展开了新一轮的骗钱计划，“L”拉开了大幕……



登场作品



*エヴァンゲリヲン新剧场版
*战え！！イクサー1
*冒险！イクサー3
新机动战记ガンダムW Endless Walts
机动战士ガンダム SEED
机动战士ガンダム SEED DESTINY
超电磁ロボ コン・バトラーV
超电磁マシーン ボルテスV
ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU
钢铁神ジーグ
*兽装机攻 ダンクーガ ノヴァ
マジンカイザー
マジンカイザー 死斗！暗黑大将军
神魂合体ゴーダンナー！！
神魂合体ゴーダンナー！！SECOND SEASON
*マクロスF
*铁のラインバレル
注：带*的作品为本作初次登场。

ラッシュバード



グライフ博士制造的超级机器人，不能飞行，左腕装有能量吸收装置ラプラスウォール，所以在与能量机体战斗时拥有绝强的优势。

ストレイバード



グライフ博士制造的另一架超级机器人，大机翼借助亚空间的能量可以随意改变推进力，甚至可以无限续航。利用亚空间能量装置イマジナリィロード可以活用高机动力战法，拥有绝高的机动性和加速力。

南云一鹰



15岁中学生，这次内定的戴着拯救世界这耀眼光环的少年英雄，巨神战争中失去双亲，偶然的机会中遇到了グライフ博士和他的研究成果，并且机缘巧合成为新机体ラッシュバード的驾驶员。

AL—3アリス



グライフ博士制造的保姆（旁白：穿超短裙的保姆……博士你还真是老牛吃嫩草啊……），因为芯片并不是战斗用，所以一切都以家务为重。

クラール・グライフ



年龄不详的老人，不发明东西就会死星人，虽然平时很开朗，但是有时却非常怪癖。

HL—0ルルノ



博士制造的机器人，原本是作为保姆制造，但却放入了战斗芯片。

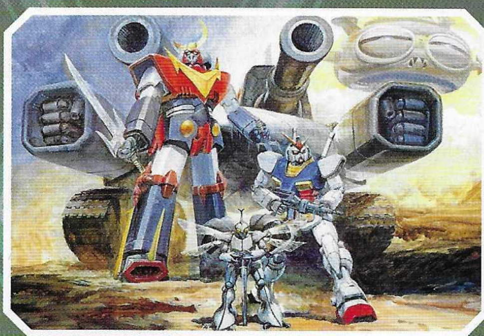
悠风・グライフ



グライフ博士的孙子，18岁，半年前自学机械，努力要将ストレイバード的能力发挥到极限。

新角色能力

人名	精神指令	特殊技能	出自
南云一鹰	不屈、加速、气合、必中、热血	シールド防御、底力、援护攻击、援护防御、アタックコンボ	原创
アリス	努力、信赖、祝福、觉醒、铁臂	——	原创
南云悠	集中、直感、てかげん、气迫、魂	斩り拂い、击ち落とし、カウンター、见切り、底力、援护攻击、援护防御、アタックコンボ	原创
ハルノ	加速、侦查、狙击、信赖、かく乱	——	原创
碇シンジ	ひらめき、必中、加速、觉醒、魂	シンクロ率、斩り拂い、击ち落とし、底力、援护攻击、援护防御、アタックコンボ	ヱヴァンゲリヲン新剧场版
绫波レイ	集中、铁壁、感应、直感、绊	シンクロ率、击ち落とし、シールド防御、ガード、援护防御、アタックコンボ	ヱヴァンゲリヲン新剧场版
式波・アスカ・ラングレー	直感、集中、直击、友情、热血	シンクロ率、斩り拂い、击ち落とし、カウンター、援护攻击、アタックコンボ	ヱヴァンゲリヲン新剧场版
イクサー1	集中、加速、直感、气合、爱	イクサーロボ合体/分离、斩り拂い、击ち落とし、底力、アタックコンボ	战え！！イクサー1
渚	信赖、感应、铁壁、祝福、再动	——	战え！！イクサー1
イクサー2	直感、集中、直击、气迫、魂	イクサーロボ合体/分离 斩り拂い、击ち落とし 底力 援护攻击 アタックコンボ	战え！！イクサー1
イクサー3	脱力、集中、气合、直感、热血	イクサーロボ合体/分离、斩り拂い、击ち落とし、底力、援护攻击、援护防御、アタックコンボ	冒险！イクサー3
霞渚	信赖、感应、铁壁、祝福、再动	——	冒险！イクサー3
アトロス	集中、直感、斗志、气合、热血	——	斩り拂い、击ち落とし、カウンター、底力、援护攻击、援护防御、アタックコンボ冒险！イクサー3
飞鹰葵	ひらめき、斗志、气合、觉醒、热血	斩り拂い、底力、援护攻击、援护防御、アタックコンボ	兽装机攻ダンクーガノヴァ
馆华くらら	必中、努力、狙击、直击、激励	——	兽装机攻ダンクーガノヴァ
加门ロ关哉	加速、ド根性、不屈、气合、友情	——	兽装机攻ダンクーガノヴァ
ジョニー・バーネット	集中、铁壁、てかげん、ひらめき、绊	——	兽装机攻ダンクーガノヴァ
エイーダ	突击、直感、加速、幸运、爱	斩り拂い、カウンター、底力、援护攻击、援护防御、アタックコンボ	兽装机攻ダンクーガノヴァ



稀有能力

アンビリカルケーブル切断・断线	出自EVA新剧场版的能力，切断能力后活动范围大大增加，但是只能维持很短时间，能量也不能回复，需要回复的话与母舰重新接线即可。
ピンポイントバリア	マクロスF系拥有的能力，和原作中一样，可以大大减少受到的伤害。
イクサーロボ合体・分离	イクサー1、イクサー3气力达到130时就可以召唤イクサーロボ合体或分离，根据战况也可以得到搭档诸的协力。
Dソイル值	ラインバレル系驾驶员特有的能力非常实用，每回合都可以自动回复HP，对应数值和搭乘机体的不同，每回合回复的HP数值也对应的不一样。

精神指令

指令名称	对象	效果	消耗SP
热血	我方1机	给予敌机2倍伤害（仅一次），不能与“魂”并用	45
集中	我方1机	1回合内命中率与回避率上升30%	15
突击	自机	移动后可以使用MAP兵器以外的武器进行攻击（仅一次）	35
狙击	自机	1回合内，射程1、MAP兵器以外的武器射程+2	35
直击	自机	敌特殊防御效果和サイズ差引起的伤害减少效果无效化（仅一次）	30
魂	我方1机	给予敌机2.5倍伤害打击，不能与“热血”并用	60
必中	我方1机	1回合内攻击命中率为100%，不过“ひらめき”效果优先	20
根性	我方1机	回复30%HP	20
气合	我方1机	气力上升10	40
侦查	敌1机	调查制定敌人的能力值，并且1回合内回避率下降10%	5
斗志	我方	1回合内暴击率上升为100%，不与“热血”、“魂”效果叠加	35
感应	我方1机	给予指定的我方机体“必中”效果	35
ド根性	我方1机	HP全部回复	40
气迫	我方1机	气力上升30	80
爱	我方1机	同时赋予我方机体“必中”、“加速”、“ひらめき”、“热血”、“气合”、“幸运”、“努力”效果	90

指令名称	对象	效果	消耗SP
ひらめき	我方1机	完全回避敌攻击（仅一次）	10
直感	我方1机	“ひらめき”、“必中”效果同时发动	25
信赖	我方1机	指定的我方机体HP回复30%	——
激励	我方	自机以及邻机气力上升5	60
幸运	我方	下次战斗获得的金钱加倍	40
不屈	我方1机	对敌机造成的伤害增加	20
加速	我方	移动力+3，移动前会一直保留此效果	10
友情	我方	指定的我方机体HP回复100%	60
脱力	敌机	指定敌人的气力下降5	50
祝福	我方	对指定的我方机体给予“幸运”效果	60
铁壁	我方1机	1回合内受到的打击伤害减少3/4	50
觉醒	我方	增加一次行动次数，不能重复使用	60
绊		我方全体，地图中的我方所有机体回复50%HP	80
期待	我方1机	指定机体的驾驶员精神数值上升50	80
努力	我方	下回合得到的经验值加倍	20
かく乱	敌全体	1回合内敌机的命中率下降50%，“必中”效果优先	70
补给	我方	指定机体的残弹数、能量全满，不消耗气力	60
てかげん	我方	将一次必死打击保留10点HP，对技能值低于自己的敌人有效	10
应援	我方	给予指定的我方机体“努力”效果	40

特殊技能

技能名称	说明
斬り払い	劈开物理属性的攻击，使伤害降到0，发动率取决于与敌人的技能数值之差。
击ち落とし	击落实弹属性的攻击，使伤害降到0，发动率取决于与敌人的技能数值之差。
シールド防御	发动技能时减轻受到的伤害，发动率与减少的伤害量都取决于与敌人的技能数值之差，选择防御时100%发动。
カウンター	选择反击时比进攻方先发动，发动率取决于与敌人的技能数值之差。
ヒット&アウエイ	用于不移动攻击后，可以移动的技能。
サイズ差无视	使サイズ差引起的命中率和减少伤害数值无效。
气力限界突破	使气力的上限由150上涨到170
Eセーブ	武器消耗的EN只有原来的80%。
Bセーブ	武器的残弹数提高1.5倍。
ガード	减少20%伤害，气力130以上才能发动。
见切り	命中、回避、暴击率上升10%，气力130%。
指挥	使周围我方人员的命中率、回避率上升；级别越高或所持技能越相似发动率越高。

技能名称	说明
底力	随着HP减少命中率、回避率、装甲、暴击率逐渐上升；底力值越高效果越明显。
インファイト	格斗武器的攻击力和暴击率上升；インファイト数值越高效果越明显。
ガンファイト	射击武器的攻击力和暴击率上升；ガンファイト数值越高效果越明显。
SPアップ	SP数值=原数值+LV等级数×5。
集中力	消耗SP=原数值—LV等级数×5%。
援护攻击	对单一作战单位可发动援护攻击，援护攻击数值越高攻击力和命中率越高。
援护防御	对友邻单一作战单位可发动援护防御，等级越高效果越明显。
アタックコンボ	对单一作战单位时可实行アタックコンボ，等级越高攻击机体数越多。
SEED	给敌人的伤害上升10%，命中率和回避率上升20%，气力130时才能发动。
炎	命中率、回避率、装甲、暴击率上升；等级越高效果越明显。
シンクロ率	初期的气力、命中率、回避率、A.T.フィールド效果明显上升。
ファクター	マキナ的自我修复能力上升。
イクサーロボ合体/分离	可以召唤イクサーロボ，气力130以上时发动。









合体攻击

名称	必要气力	需要机体	作品
EVA一齐攻击	130	エヴァンゲリオン初号机、零号机改、2号机	EVA新剧场版
コンビネーションアサルト	——	Sフリーダムガンダム、∞ジャスティスガンダム	机动战士ガンダムSEED+SEED DESTINY
超电磁スピンVの字斩り	——	コン・バトラーV、ボルテスV	超电磁ロボ コン・バトラーV+超电磁マシーン ボルテスV
ダブルスピンストーム	——	钢铁神ジーグ、磁伟俱	钢铁神ジーグ
ダブルバーニングファイヤー	——	マジンガーZ、グレートマジンガー	マジンカイザー+死斗！暗黑大将军
ダンナーコンビネーション（ゴー）	——	ゴーダンナー、ゴーオクサー	神魂合体ゴーダンナー!!+SECOND SEASON
ダンナーコンビネーション（ネオ）	——	ゴーダンナー、ネオオクサー	神魂合体ゴーダンナー!!+SECOND SEASON
ゴーダンナートリプルドライブ	——	ゴーダンナーTDM（ゴー）、セレブレイダー	神魂合体ゴーダンナー!!+SECOND SEASON
ガイナーコンビネーション	——	ブレイドガイナー、セレブレイダー	神魂合体ゴーダンナー!!+SECOND SEASON
ツインバルキリーマニューバ	——	VF-25F(SP)メサイアF、VF-27γルシファーF	マクロスF
ツインバルキリーマニューバ	——	VF-25F(SP)メサイアB、VF-27γルシファーB	マクロスF
スペリオルブースター	——	ガイキング、スペリオルスティンガー	ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU
サーペントバスター	——	ガイキング、サーペント	ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU
ストリームサイクロン	——	ガイキング、クラブバンカー	ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU
デスファイヤー	——	ガイキング、キルジャガー	ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU
デスファイヤー	——	スペリオルスティンガー、大空魔龙（头部パーツ无し）	ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU
キラーバイト	——	スペリオルスティンガー、大空魔龙（头部パーツ无し）	ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU
イクサーズファイナルアタック	——	イクサー1、イクサー2、イクサー3	战え!!イクサー1+冒险!イクサー3

流程攻略

序章第1话 アナザー・エンカウンター
胜利条件：敌全灭

序章第2话：ギャラクシー・チェイス
胜利条件：敌全灭
助言：击败敌初期机体后，胜利条件会转变，不过最后会仍然是敌全灭。

第1话：クロガネに导かれし少年
胜利条件：敌全灭
助言：开战后只有独自一人，几回合后有我方增援。

第2话：特训、マッハドリル
胜利条件：敌全灭
助言：第二回合胜利条件变为击败火焰周围机体，完成后变回敌全灭。

第3话：战う女、战いたくない女、战えない女
胜利条件：敌全灭
助言：开始战斗有有敌机增援。

第4话：现れた炎の巨人
胜利条件：スティソガー（ビュリア）3回合内生存
助言：开始战斗2个回合后我方援兵出现，胜利条件变为敌全灭。

第5话：红の冲击 苍の战栗
胜利条件：敌全灭
助言：几回合后敌BOSS机增援3台。

第6话：空が落ちる日
胜利条件：メテオブレイカーの确保
助言：1回合后胜利条件增加一个敌方全灭，几回合之后敌增援出现，我方增援大魔神铁也。第6话结束后出现分支，“モビルスーツ救出を试みる”（尝试救出机体）、“命令に从い、この场を离れる”（遵从命令离开战场）， 然而笔者则选了第一项。

第7话：混迷する世界（A分支）
胜利条件：敌全灭
助言：1回合后我放增援出现，增加胜利条件ミネルバ从指定地点脱出。

第8话：正义の代价（A分支）
胜利条件：ハグレマキナの击坠
助言：第1回合后胜利条件变为浩一HP10%以下；第2回合后双方增援都出现……

第9话：战う决意（A分支）
胜利条件：敌全灭
助言：几个回合后出现剧情！之后我方增援。

第10话：エンゲージ・ゴーダンナー（A分支）
胜利条件：敌全灭
助言：1回合后我方增援出现。

第11话：战いの“序”
胜利条件：敌全灭
助言：杀掉使徒后发生初号机暴走事件，本话结束后，初号机加入。

第12话：放课后の来访者
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合后，胜利条件变为“ダラソネイドル（マサキ）の击坠”，击落BOSS外的所有机体后，胜利条件变为“敌全灭”；初号机登场。

第13话：战う理由
胜利条件：第五使徒击坠
助言：第五使徒损毁到一定程度时敌增援出现，胜利条件变更为“敌全灭”，剧情后发生主角VS悠的战斗。

第14话：真夜中の死斗
胜利条件：敌全灭
击坠一定数量机体后敌增援出现，剑也登场；本话结束后出现分支，笔者选是第二个分支。

第15话：里切りの苍（B分支）
胜利条件：？？？
助言：开战不久敌我援兵出现，胜利条件变为“敌全灭”，击落全部敌机后敌人再度增援；BOSS被攻击到一定程度后出现敌援兵，胜利条件变为“太空魔龙逃出指定的地方”，注意这时攻击敌机的话会强制结束游戏。

第16话：JUDA夺还作战（B分支）
胜利条件：敌全灭
助言：击落一定数量敌机后敌方先后会增援3次（增援雑兵3次）最后一次增援BOSS出现，道明寺、真飞鸟等人加入我方。

第17话：托された希望
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合后敌我增援出现，第4回合后初号机现身，胜利条件变为：两回合内保证初号机不被接近。

第18话：夺还への想い
胜利条件：敌全灭
助言：击破敌3BOSS其中之一后破琉霸出现（地图左下），击败后加入。

第19话：强袭阿苏
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合我方援军出现，击败敌BOSS后敌方援军出现，胜利条件变为“我方战舰逃出指定地点”；19话结束后出现分支，笔者选了第二个。

第20话：未知との接触（宇宙分支）
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合敌行动不能，第3回合敌增援出现，右下敌军机体减少到一定数量后一敌机自爆，左上敌机剩下几架时イクサー3加入。

第21话：ラングーン复活 铜铎を取り回せ（宇宙分支）
胜利条件：ビッグシューターガラソグーソに到达
助言：战舰到达后敌我援军出现，胜利条件变为敌全灭。

第22话：怨念を贯く魂の刃（宇宙分支）
胜利条件：敌全灭
助言：击落全部机体后，BOSS现身，击败BOSS后剑児暴走，将草薙剑児HP攻击至10%以下时胜利条件变为“荒之皇の击坠”。

第23话：战士たちの邂逅
胜利条件：敌全灭
助言：把第7使徒打到一定程度贰号机出现、死神高达加入我方阵营，消灭第7使徒后敌军增援，本话结束后初号机、零号机加入。

第24话：大いなる力，空を切り裂く时
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合我方增援，本话敌方无增援。

第25话：悲剧も叹きも终われせる神
胜利条件：敌全灭
助言：击破一头BOSS 后发生剧情！胜利条件变为“ファイナルドボルザーク（ブロイスト）の及击坠”，只要击败BOSS敌机全灭，之后BOSS再度出现，胜利条件变为“キソグダリウス(ブロイスト)の及击坠”。

第26话：それぞれの愿い
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合敌方增援，击落画面下方机体后敌第2次增援。之后我方战士浩一冲入敌阵，援救浩一大作战开始（这不是添乱是什么）。

第27话：战うべき敌
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合后，飞翼高达与敌增援同时出现；战斗过半，打倒一定的敌机后 发生剧情！敌增援与我方增援カガリ·ユラ·アスハ出现；在经过一段时间后基拉出现，击破地图右上角敌机后敌增援再至，我方悠登场。

第28话：破られた约束
胜利条件：EVAガ落下予测地点に到达
助言：到达指定地点后发生剧情，敌增援，必须在3回合内到达。（本话结束后出现分支，笔者选了第2项）。

第29话：神兽觉醒（B分支）
胜利条件：敌全灭
助言：战斗一段时间后发生剧情，接着我方增援杀到。

第30话：极限への进化（B分支）
胜利条件：敌全灭
助言：第2回合敌增援赶到，敌机被消灭到一定数量时エイーダ·ロッサ加入我方阵营；击破地图右上的レキュラスａ后，敌复活并发生断空我跟エイーダ·ロッサ的合体剧情。

第31话：鬼を食らうモノ（B分支）
胜利条件：敌全灭
助言：第3回合后我方得到增援了，敌方森次1回合可进行多次攻击，并且可以死后无限复活。2个回合之后 发生剧情故事，甲児行动受限制不能，并于下回合与铁也交换机体、习得合体技能；击破宗美后我方得到增援，本回合结束后五飞、森次等人成为伙伴。

第32话：奏でられた曲は
胜利条件：敌全灭
助言：第1回合后飞翼高达加入我方，达成条件后基拉加入，敌增援出现，敌BOSS被攻击到一定程度后悠加入。

第33话：选ばれた未来
胜利条件：敌全灭
助言：第3回合后我方增援出现，几回合后イザーク与ディアシカ加入我方；注意敌BOSS会使用MAP兵器。

第34话：イクセリオの辉き
胜利条件：敌全灭
助言：达成条件后BOSS变身、敌增援，之后BOSS还会再次变身。

第35话：永远のソルジャー
胜利条件：イクサー2の击坠
助言：必须使用イクサー1击败BOSS，否则会强制结束游戏，敌机会不断刷新，完成条件后敌援兵出现，胜利条件变为“ビシグコールドとオルタソクーガ（ムーソWILL）の击坠”；本话结束后イクサー2加入我方，并自动习得与イクサー1、3的合体技。

第36话：正义のために
胜利条件：グラソ·ネイドル（マサキ）の击坠
助言：第2回合发生剧情，マサキ被击败后胜利条件变为“グラソ·ネイドル（マサキ）以外の敌の全灭”，击败桐山后敌增援至，之后要两次击败マサキ（グラソ·ネイドル、ネイキシド）

第37话：钢铁の华
胜利条件：ネイキシド（マサキ）の击坠
助言：击败BOSS后，敌变身，胜利条件变为“セソトラルの击坠”；达成条件后，胜利条件变为“4ターソの间ファイルエイズを守り拔く”（守护ファイルエイズ4回合，每回合我方HP会自动减少，本话结束后浩一习得合体技。

第38话：トゥルー·ビギン
胜利条件：アルトガラソカを说得
助言：敌人所剩不多时增援出现，胜利条件变为“ラソカの击坠”（ラソカ周围的敌人可以原地复活）ラソカ被击败后，敌人增援、胜利条件变为“バトル·ギャラクシーの击坠”。

第39话：ジャーニーズ·エンド
胜利条件：バジュラクィーソ（グレイス）の击坠
助言：将敌人消灭到一定数量时援军出现，注意敌BOSS非常抗打，对其造成伤害后アルト与ブレラ习得合体攻击。

第40话：刻の翼
胜利条件：敌の全灭
助言：击败敌BOSS后敌增援出现、一鹰与悠习得合体技，BOSS放出6架强力分身机体。

最终话：希望の光
胜利条件：ガルトデウス（グロリア）の击坠
助言：扫荡周围与BOSS接触后出现6架自律回路、胜利条件变为“6台自律回路破坏！”，达成条件后敌增援至，胜利条件变为“ガルトデウス（グロリア）の击坠”，不达成条件的话小怪无限刷新，击破BOSS后，全剧终。

THE END

GRAN TURISMO® 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

□文／宇多田

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：GT5			2010年11月24日
	赛车竞速	SCE	7980日元	日版
	蓝光	多人	伪1080P	全年龄

操作方法

十字键	快捷键（可以设定）
左摇杆	控制方向
□	刹车
×	油门
△	倒车
○	手刹
SELECT	切换视角（有的车是没有车内视角的）
START	暂停
L1	后方视角
L2	降档
L3	喇叭
R1	切换远光灯、近光灯（夜间）
R2	进档
R3	刮雨器



游戏模式攻略

GT模式

这个模式可以说是《GT5》的灵魂所在，本作加入了全新的教练模式，在这个模式里玩家扮演的不再是驰骋赛道的赛车手，而是站在所有光环背后的教练，教练需要做的是培养出一位出色的赛车手，另外GT模式里也有传统的赛车手生涯模式，从参加小型比赛开始积攒经验了金钱，慢慢朝着自己的目标一步一步的前进，最终成为站在赛车界顶点的赛车手，接下来就详细介绍一下GT模式里包含的项目：

A-spec

这个就是传统的车手模式了，玩家需要扮演一位新手赛车手，需要注意的是想要开始这个类型不可以驾驶小型卡丁车，进入模式之后会看到从低到高的五档，在这里和正式的车手一样，从最开始不起眼的小型比赛起步一步一步向着顶点前进。初期的比赛会很简单，但是千万不要因为这个而小看这个模式，如果玩家的个人技术不过关，那么中后期的比赛绝对会困住你，GT赛车就是这样的一款游戏，玩家不去学习技巧增加自身的能力绝对会寸步难行，建议玩家一边通过现在自己实力可以通过的比赛，一边去考取执照，因为在考取执照的同时可以大大提高玩家自己的游戏技巧，这样就可以继续征战随后的高难度比赛了。

B-spec

此模式就是本作新加入的教练生涯模式，要开始这个模式的游戏首先需要在GT模式主菜单建立一个新车手，这个新车手就是咱们要培养的人，建立车手时候可以改变车手的性格、名字以及服装，根据自己的喜好改变车手的属性，建立好之后保存就可以开始自己的教练生涯了。教练模式和车手模式一样也分为从初级到高级的五个等级，一开始肯定是从最简单的Behinner Series开始，随着自己培养的赛车手不断进步我们可以向着更高等级开始挑战，玩家要做的和现实中的教练的工作一样，需要在赛前分析比赛跑道情况，以及布置给车手战术等等，目标就是把自己培养的赛车手送上最高的领奖台。

特别活动

在这里有很多不同类型的赛事等着玩家参与，赢得名次可是有奖金和经验值的奖励的，可以说这里才是消耗玩家最多时间的地方，想要好车吗？想要提升自己的等级吗？如果你的答案是肯定的，那还傻站在那里干什么，快点来这里参加比赛赢取奖励吧。要注意这里的赛事可不是一开始就可以全部参加的，这里需要随着玩家等级和手里执照等级的不断提升解锁开更多的赛事，越是难度大的赛事奖励就越丰厚。另外一个需要注意的是每种比赛都有自己限定的车种，如果你现在驾驶的不是要求中的车种是不能参加对应的比赛的，比赛对于车种的要求都写得很清楚，参加之前要确认清楚，而且即使你有对应的车辆，如果你现在没有驾驶也是不能参加的，需要到自己的车库去换乘之后才可以参加，这个设定很不人性化，不过前作就已经存在了，换来换去的真的是很麻烦的一件事情啊！

执照

这里是所有玩家最怨念的地方，因为GT系列一直都是这里最难，想要拿到S级执照绝对是难上加难！顺便说一下本作的奖杯设定实在是有够失败的，拿到最简单的国内B级执照是个铜杯，拿到S级执照也还只是一个铜杯，这不是扯淡么！执照的等级关系到玩家可以参加的比赛种类，有些高级的比赛要求有高级的执照才可以参加，所以为了那丰厚诱人的奖励，玩家一定要努力拿下那些看似不可能拿到的执照啊。这里执照考核非常苛刻严格，稍微有一点失误都不可以，初期的还好，最多就是反复那十几秒的东西，到了后期动辄几十分钟的考核，如果一次拿不下来那还得再反复好几次，真的是考验玩家耐心的不二选择……最后说一下还好本作没有要求全部执照金杯，不然的话玩家们就有的受了。（当然如果你是一个完美主义者那当我什么都没说~）

汽车经销商

这里就是购买新汽车的地方了，根据汽车品牌选择自己心仪的车辆，不过前提是玩家手里有足够多的金钱，没有钱还是先去参加一些比赛等赚够钱了再来买车吧，注意买车同一种车款可以购买不同的颜色，钱多的没处花的时候可以抽风一下……本作中的汽车数量多的让人害怕，上千种赛车里肯定有你喜欢的车型，另外本作有一个相当变态的奖杯是要求玩家车库里有1000辆汽车，大家努力吧……



中古车商

这里买的都是二手车，虽然车是旧了一点但是价格也会相应的便宜很多，没钱的时候还是多来这里看看有什么好东西可以买的，要注意这里卖的车是会变化的哦，没事多来这里逛逛肯定会有意外的收获，适合初期没钱的时候增加自己的实力，毕竟旧的赛车（好一些的）也比咱一开始那些破车好（汗）。

练习

顾名思义这里就是给玩家自由练习的地方，熟练一下车的感觉，尤其是进行调校之后也可以先来这里感受一下，这样更有助于之后的比赛。技术这东西都是练出来的，不要指望一开始什么都不做就可以拿下冠军，刻苦训练才是王道！而这里就是给玩家一个练习自己技术的好地方，各位加油吧！

GT Auto

这里就是咱们玩家的汽车修理厂了，里面可以洗车（车辆驾驶时间久了车身就会变得很脏失去光感，经常洗洗看着也舒服，关键是很便宜啊）、更换机油（要经常给自己的爱车更换机油，这样才可以更好的保养汽车，在比赛中发挥出更好的实力）、车身上色（改变自己汽车的颜色，没钱买不同颜色的同款车型就来这里花钱喷漆吧）、轮圈上色（给车轮的轮圈改变颜色，这个也是要花钱的）、更换轮圈（轮圈也有很多不同的种类，根据自己的实际需要换装对应的轮圈也很重要）、空力套件（空气动力学的改装，有助于车身的各种性能提升）、引擎检修（检查自己现在驾驶的车辆引擎问题，及时发现问题及时修理可以减少之后比赛中各种不必要的状况发生，时刻让自己的爱车处于健康的状态吧）、恢复车身刚性（有些车辆是有车损系统的，注意是有些不是全部，因为这里涉及到了各种各样的版权问题，有车损的汽车在驾驶时间久了之后车身就会有各种损伤，这种情况下赛车的各项数值都会受到不同程度的影响，这个时候要及时来修理厂整修才可以，要不然别人驾驶着好车比赛，你的爱车则像一辆拖拉机一样慢悠悠的走，那是一件很丢面子的事情啊！）、赛车改装（这个可以说是修理厂里最重要的一部分了，在这里可以使用玩家已经购买过的各种赛车改装零件改装自己的赛车，而且GT的改装真的无敌到了极点，各种详细的改造指数让我这种汽车小白真的看得云里雾里搞不清楚《详细到了一些减震弹簧的系数问题》，不过这里也是最值得我们研究的地方，根据自己接下来要进行比赛的具体需要而改造自己的爱车，让它可以在比赛中发挥出更强的实力吧！）







改装零件商店

这里就是购买各种各样赛车改装零件的地方了，零件多到让玩家眼花的程度，各种各样类型的零件都有卖，根据自己的实际需要购买对应的零件，然后再到修理厂去改装自己的赛车，为的就是在比赛中取得好的成绩！如果玩家现实中是一位赛车爱好者那么这里的东西一定会让你心跳不已，各位懂行的赛车迷们不要只盯着屏幕流口水了，快点把东西买回去改装出自己理想中的赛车，驰骋在跑道上吧！

拍照旅行

这个小版块很有趣，玩家可以驾驶自己的爱车到世界各地去拍照，其实这个部分前作就已经有了，本作把这部分更加的发扬光大，专业的摄影技术选项让玩家可以拍摄出各种各样美丽的图片，而且拍照的自由度非常之高，选择自己想要拍摄的汽车到自己喜欢的地方拍一张照片上传到网络上也是一件很惬意的事情啊，提醒玩家不要被那复杂的摄像机设定搞晕了就可以，这可是专业级的摄影啊！







街道模式

这个模式也就是自由模式了，可以选择自己想要进行的比赛，赛车也不仅仅局限于自己购买的车辆。本模式下有四个游戏方式，分为单人竞赛、计时争夺、甩尾争夺赛以及2P对战。单人竞赛中分为初级、中级以及上级的难度，难度选择之后开始选择赛道，之后是赛车，确定完这些包括赛车的调校之后就可以进行比赛了，单人竞赛就是普通的竞速比赛，拿下前三名会获得奖励。计时争夺赛不用选择难度，直接选择赛道和使用的赛车就可以游戏了，在游戏赛道中有多个计时点，这里需要挑战的就是计时点的成绩，也就是赛段和整体赛道用时，许多玩家都乐忠于在这里创造属于自己的最好成绩，然后让其他玩家来挑战自己。甩尾争夺赛比较有趣，在赛道中系统会设置多个甩尾区域，这些区域开始的地方都有黄色指示标志，结尾的地方指示标志是红色。在这段区域里面完成甩尾屏幕中央会显示你的甩尾距离以及评价（小旗子），但是玩家需要注意的是在甩尾过称中如果碰到了赛道两旁的护栏那么这次甩尾的得分就会归零，所以对于甩尾过程中对于汽车的掌控力有很高的要求，这里提醒一下甩尾过弯貌似用手刹比较好，就像头文字D里说的那样，甩尾不就是拉拉手刹而已么……（当然没有这么简单了），另外本作里依旧有AE86，开着这辆车漂移过弯是不是别有一番风味呢？最后一个2P对战顾名思义就是和朋友对战了，本作依旧支持分屏两人同乐，找上自己身边的好朋友一起游戏肯定比一个人家在游戏里要有趣的多~

赛道编辑器

这一作的GT加入了这个赛道编辑系统，玩家可以创造出自己心目中的赛道，当然肯定不会像小小大星球那样可以设计出完美的东西，本作的赛道编辑也仅仅是可以设置一些赛道的基本属性，进入此模式之后系统首先会让玩家选择一种赛道的主题属性，比如柏油路、赛车场、小型赛车场、雪地等等，选择完毕之后会进入赛道编辑版块，这里可以选择赛道的区段数量（区段数量越多赛道越复杂）、天气（比如雪地是可以选择下雪的）以及时间（游戏中设置时间具体到了小时上，其实更直白的也就是白天、黄昏、晚上）。设置完区段数量之后就可以详细设定每一个区段的属性了，每个区段都可以分别设定此区段的赛道复杂程度、赛道宽度还有弯道曲度，设定完全部区段的属性之后就可以开车上路，体验一下自己设计的赛道了，肯定会有一番别样感受。





Gran Turismo TV

在这个模式下玩家可以观看已经获得的过场动画，而且还可以下载官方提供的视频影像等等，当然前提是需要玩家升级游戏版本到最新，之前GT没有更新是不能联网对战了，说句题外话感觉GT5推出还是没有达到完善，有些地方没有准备好就发售了，不过如果再延期我估计玩家也不会答应的。还好现在看来更新版本的补丁还是蛮有成效的，玩家可以时不时的来这个模式下看看有什么新视频可以下载，要知道很大部分都是免费的。

游戏相关知识点

玩家等级
在比赛完成之后系统会奖励玩家对应成绩的经验值，经验值达到一定要求可以升级玩家的等级，这里的等级提升可以解锁更多的比赛更多的汽车，一步一步深入的游玩本作，想要买到心仪的梦幻车辆就必须得不断的提升自己的等级，通过比赛赢取经验值，解锁新的比赛购买新的车辆，游戏并不会让人感到枯燥，向着自己的终极目标前进吧。

金钱
金钱可以说是GT游戏里面最重要的东西了，没钱什么都别扯，本作游戏中赚钱主要还是靠比赛，初期可以考虑卡丁车比赛，时间又短难度也不大，奖金也可以接受，到了后期玩家可以参加的比赛项目增加，而且玩家的水平也在不断地上升，所以可以选择的赚钱方式就更多了，玩家可以选择自己喜欢的比赛来赚钱，购买更好的车辆，要知道后期的好车价格可是……唉，不说了，都是眼泪啊！我还是开着我的小破车继续悲催的慢慢磨吧。

最佳路线
玩家在游戏中道路上会有一条蓝色的虚线，这条线就是游戏指导玩家的最佳路线了，保持自己的车辆在这条最佳路线上，尽量不偏离太多可以大大缩小赛道比赛时间，千万不要小看这个指示路线，不按这个走的话根本不可能取得好的成绩。另外这个最佳路线是可以关闭的，如果你看着这蓝色的东西烦把它关掉就可以了，前提是你的技术不需要这种指示。

减速区域
在上面说的最佳路线上有时候会出现红色的指示线，这就是需要减速的区域，在减速区域要减速到画面中提示的档位，提示档位就在玩家脉速表旁边的档位栏，红色指示的数字就是了，玩家不要指望可以在高于这个档位过弯，GT赛车是真实系的赛车游戏，不可能像极品飞车那样随便踩踩刹车就可以飘逸过弯，一定要在红色区域减速过弯。

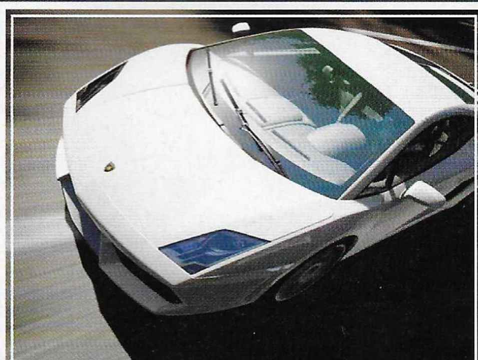
过弯
可以说GT赛车一直以来最大的难度就在于过弯技术上了，上面提到的减速区域就是过弯的重点之一，过弯之前系统都会有提示降档位，建议熟悉赛道之后在过弯前就减速降档，如果到了玩到猛踩刹车那么车速变化肯定会增加最后赛道的用时。另外过弯最基本的外-内-外技术也要熟练掌握，进入弯道之前贴着外道，然后在入弯时切入内道，之后出弯继续贴着外道。过弯的方法有很多种，这里说的外-内-外是最基本最简单的方法，其他一些更高的难度过弯都会在GT模式里的驾照系统有详细的教程，想要成为一名合格的驾驶员，先去把最基本的驾照考下来吧，在驾校里面你会学到很多实用的技能，这可以大大增加玩家的能力，有助于玩家取得更好的成绩。

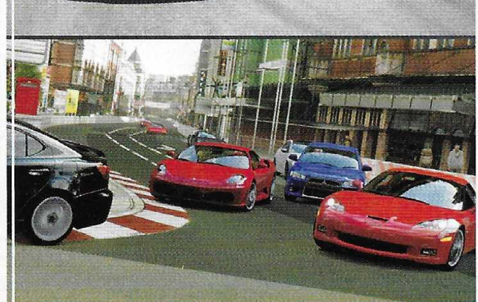
幽灵汽车
在考驾照的时候你会看到一个透明的汽车，俗称幽灵汽车，这个汽车是你之前最佳成绩的记忆画面，努力超越幽灵车你才可以取得更好的成绩啊。

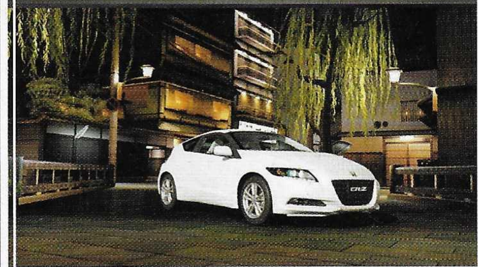
调校
GT赛车最大的魅力就是真实的汽车改装调校系统，这里的调校精细到了常人无法想象的地步，对于大部分普通玩家来说肯定没怎么好好研究，其实我也搞不太明白这些东西，但是如果你是一个懂车的内行，那么你一定可以在这部分里找到自己独有的乐趣，所有的性能调校都会反映在汽车本身，所以对于这部分非常值得玩家细细琢磨。

拍照
本作中依旧有拍照这个设定，而且根据“摄影家”小沛（自称）的话，本作的拍照模式可谓相当抢眼，各种专业级的拍照选项都可以在游戏中实现，类似背景虚化、各种光圈各种曝光等等等等，再专业的词我也就说不出来了……而且还可以随意选择自己已经拥有的爱车摆放在自己喜欢的地方拍照，连汽车摆放的角度等等都可以设定，这实在是除了竞速之外一件相当赏心悦目的事情，拍摄出来的照片还会保存在PS3主机里，玩家可以拷贝出来做自己的桌面等等照片尺寸很大，小沛现在就很乐忠于开着他那辆两万多的破车到处拍照啊（笑）。

尾流加速
这个几乎是所有赛车游戏都会有的一个设定，在尾随前方车辆的时候可以最大的降低车身的空气阻力，这个时候车体加速会更快，有助于快速提速，多利用尾随在车手身后找到适当时机进行超车是一个很不错的方法。



奖杯列表

奖杯名称	奖杯类型	奖杯解说
Gran Turismo 5 白金奖杯	白金	取得其他所有奖杯
独占金杯	金	在所有的竞赛活动、驾照测验、特别活动中获得金杯
优秀驾驶员	银	在车手模式下等级达到40
最优秀教练	银	在教练模式下等级达到40
尾声	银	观看结尾动画
大团圆结局	银（隐藏）	观看另一个不同的结尾动画
Endurance Series 合格	铜（隐藏）	通过Endurance Series 竞赛活动
Extreme Series 合格	铜	通过Extreme Series竞赛活动
Expert Series 合格	铜	通过Expert Series竞赛活动
Professional Series 合格	铜	通过Professional Series竞赛活动
Amateur Series 合格	铜	通过Amateur Series竞赛活动
Beginner Series 合格	铜	通过Beginner Series竞赛活动
超级执照	铜	取得S执照
国际A级执照	铜	取得国际A级执照
国际B级执照	铜	取得国际B级执照
国际C级执照	铜	取得国际C级执照
国内A级执照	铜	取得国内A级执照
国内B级执照	铜	取得国内B级执照
Red Bull X1 越野挑战	铜（隐藏）	通过Red Bull X1 Challenge特别活动
名胜之旅	铜	通过名胜之旅竞赛活动
Gran Turismo 越野赛	铜	通过Gran Turismo 越野赛特别活动
AMG驾驶学院	铜	通过AMG驾驶学院特别活动
Top Gear Test Track	铜	通过Top Gear Test Track特别活动
Jeff Gordon NASCAR 教室	铜	通过Jeff Gordon NASCAR 教室竞赛活动
Gran Turismo 小型赛车体验	铜	通过特别活动Gran Turismo 小型赛车体验
初次胜利！	铜	在车手模式中初次获得胜利
精确指示	铜	在教练模式中初次获得胜利
炫耀爱车	铜	拍摄相片并在线上模式公开
赛道设计师	铜	建立自订赛道并于线上公开
爱车改装狂	铜	花费大量金钱购买改装零件
赛车改装	铜	对爱车进行赛车改装
甩尾觉醒	铜	在甩尾争夺赛的区段模式中留下10000点以上的纪录
竞赛工程师	铜	通过资料库分析行走记录
兜风音乐	铜	使用自己的音乐自定义BGM聆听
超越德国高速公路	铜	驾驶距离达到德国高速公路总长的12718km
车子收藏家	铜	自己的车库内收藏的爱车达到1000辆
大富翁	铜	持有大量的金钱
时光倒流	铜	取得1959年以前制造的车款
半世纪收藏	铜	拥有1960年份、70年份、80年份、90年份、2000年份的车款各一辆以上
超级里程	铜	购买驾驶距离300000km以上的中古车
高级车主	铜	购买高价的车款
令人羡慕的车主	铜	购买天价车款
高速之王	铜	跑出时速300km的纪录
秒速111m	铜	跑出时速400km的纪录
0.01秒！	铜	与第二名的时间差在0.01秒之内获胜
永远的好敌手	铜	驾驶Mitsubishi Lancer Evolution X与Sabaru IMPREZA WRX STI分别以第一、第二名到达终点
梦幻名赛	铜	从Ford Mark IV、Ferrari 330 P4和Jaguar XJ13的梦幻三王对决中胜利
GT-R公式纪录	铜	驾驶Nissan GT-R'070穿越纽柏林北侧赛道，留下超越公式单圈7'29.03的纪录
奇迹3圈	铜	连续三圈保持与最佳单圈纪录差距0.2秒以内的纪录
王牌诞生	铜	在教练模式中培育出等级30级的驾驶员
高手风范	铜	在教练模式中培育出资历最高的驾驶员
七彩缤纷	铜	收集256种车辆喷漆颜色
身无分文	铜	身上金钱数为0
Watch Out for Falling Objects	铜（隐藏）	让你的赛车在驾驶途中飞掉一部分零件
爱车翻覆	铜（隐藏）	使自己的汽车翻车无法行走
Take Your Honda Home	铜（隐藏）	驾驶Honda汽车经过东京R246街道本田总公司门前时拍照（不知道哪里是本田总部？去GOOGLE吧）
Picture Exclusive	铜（隐藏）	拍摄一张有贵宾站在Kyoto's Gion distric的照片（一个白头发的绅士）
Portraitist	铜（隐藏）	拍摄一张站在柏林Marktgasse的单身女士的照片（貌似有一个那手机打电话的金发美女）

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd

モンスターハンターポータブル

□文/赤银

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人携带版3			2010年12月1日
	狩猎动作	CAPCOM	5800日元	日版
	UMD	1~4人	151MB+540MB	15岁以上

大家好，我是猎人赤银，简称猎银。现在的我正在前往结云村的路上，坐在丸鸟车有些无聊不如我们来聊聊如何？看你的打扮似乎也是猎人的样子呢？啊什么不是吗？嘛这没什么关系。不知你是否有过这样的经历，就是做梦自己变成了艾路猫，陪着一只老不正经的村长猫振兴猫村，你有做过这样的梦吗？有人说这是前世的记忆，嘛，其实这也无所谓。其实我还做过其它各种类似前世的梦，像是在科科特村成为猎人、在波凯村拯救霸龙、崩龙的危机什么的，说不定就是我的前世呢。什么你不相信？哈哈哈，好吧，或许现在的我确实看起来并不怎么靠得住，但我敢保证，用不了多久，我会再次将自己磨练成守护村子的伟大猎人的。就请拭目以待好了。话说回来，其实我还做过另一个梦。虽然和现在是有点类似的情况，不过旅途的目的地是个名为“殿软”的村子，啊……一想起来就感觉像是一场恶梦啊。那里的村长、受付哥、众猎人还有村里的守护河马实在是令人脱力，嘛，其实也算是一场不错的回忆了……虽然只是一场梦。啊……下起雨来了呢。从刚才开始天色就很阴沉，我想差不多也该下雨了。什么？要在前面的岔路分手吗，是啊，你们也该去向属于自己的村子了啊。那么，各位猎人！让我们互相加油吧！在新的村子里继续创造属于自己的狩猎物语吧！



存档继承项目

■与《MHP2G》存档联动特典

能够从猫婆婆处雇佣特别的随行猫

目前确认的有名为雄火龙雷乌斯的赤虎和迅龙那鲁加的隐秘等不同种类，其性格也与同名怪物类似哦

入手随行猫装备【マフモフネコフード】

入手随行猫装备【マフモフネコベスト】

入手布琪猪服装【マフモフウォーマー】

入手称号【ポッケ】

追加勋章【2ndGの狩りの証】

记录有玩家《MHP2G》的游戏时间、完成任务数、以及使用最多武器图样和次数。

■与《怪物猎人日记暖洋洋的猫猫村》存档联动特典

入手随行猫装备【ぽかぽかネコマスク】

入手随行猫装备【ぽかぽかネコベスト】を入手

入手称号【ぽかぽか】



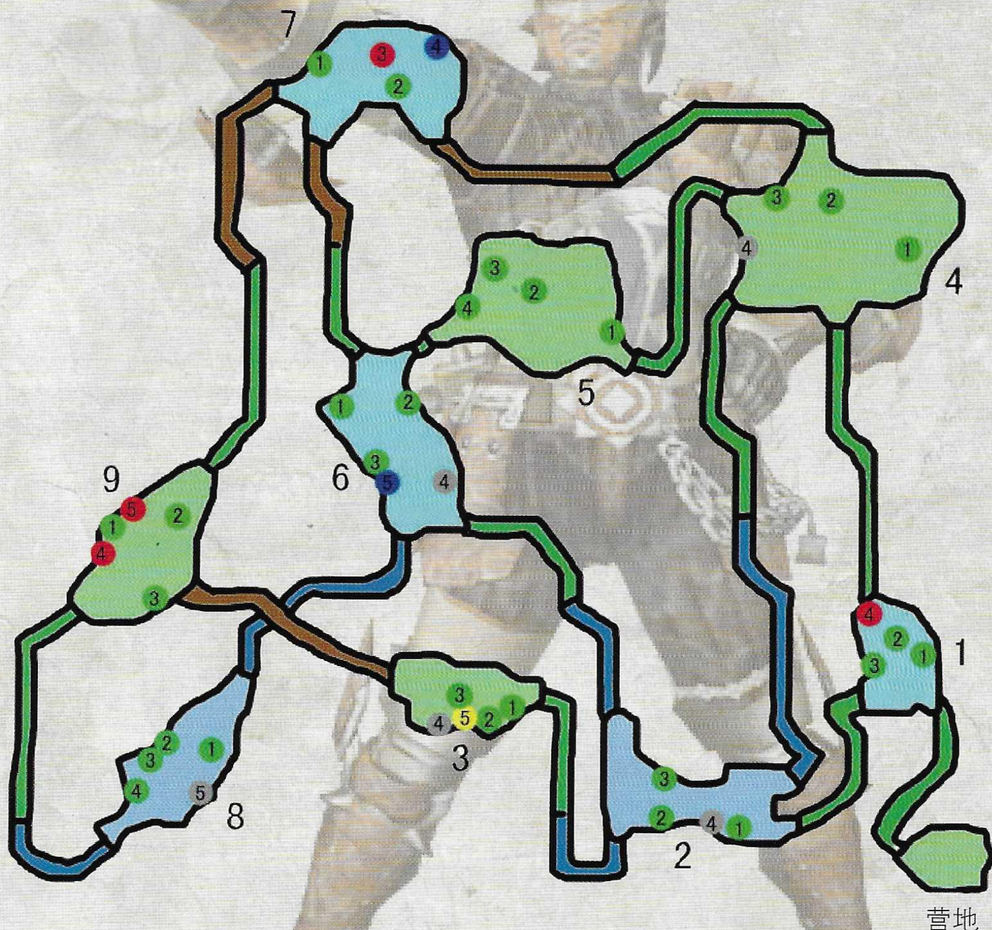
啊，不小心出神了。有种继承了前世记忆的感觉呢。不管怎样我的MHP3狩猎旅程就要开始了呢。看着眼前瓢泼的大雨，我不禁陷入沉思。但愿刚刚分手的那些家伙也能顺利抵达自己的村子呢……这样的大雨天不要出什么事故才好。头脑中的自言自语话音未落，只见远方的云间隐约漂浮着一个若隐若现的巨大影子，莫非……是新种的飞龙怪兽吗！？就在我内心惊慌失措、交错夹杂着好奇、恐惧、激动和期待的心情与猎人之血开始蠢蠢欲动、熊熊燃烧起来的时候，一颗惊雷划过天际，同时一个硕大的闪着清白光芒的身影映入眼帘。那是……雷狼龙——神王牙！看它那身体四周巡回的雷光，绝不会错！就在我的手刚触到背后太刀的一瞬，正在拉车的丸鸟嘎古被四散电击惊到，鸟车忽然大幅倾斜把我从上面甩了下去。“可恶。”口中不由得爆粗，现在的位置处于雷狼龙的正下方，虽然看似安全，但这前提是它老老实实纹丝不动，而这几乎是不可能的。正如被丸鸟被吓到同样，雷狼也为突然间出现的鸟车吃了一惊，开始原地摆出威慑的姿势。趁这一刹那，我迅速检查了一遍身上的装备。由于突然被从车上甩了下来，包里的道具撒了一地，而装备的服装道具比起雷狼龙的威胁等级也都稍有逊色。加上目前雷雨交加，更可以称得上是对方完全的主场。这里天时地利人和一项不占，不如改日再会。0.1秒的时间内考虑好这些，我眼角的余光瞄到驱使刚才鸟车的艾路冒着被雷击的危险竟绕了个U型发卡弯向这边奔来。看到这里不禁嘴角含笑，不愧是在战场上拯救了无数猎人性命的艾路，有你们在我们猎人才能安心的狩猎啊！心中暗暗表示对艾路的敬意，立刻展开行动，向着鸟车冲过来的方向纵身一跃，时机正巧，落入几秒前刚刚被甩下的车箱。回头看去，在艾路的操控下急速离开的鸟车后方，雷狼龙意外的没有深追而来。千钧一发的紧张气息，此刻终于消散。

雨霁天晴，结云村似乎已经近在眼前。没想到路上还碰到这样一番插曲呢。虽然雷狼龙最近在此出没已经有所耳闻，而这也是我来到这个村子的最大原因。没想到这么快就遇到了呢。这时的我，不禁有一种宿命的预感。好了，该去找村长了，不过在那之前……难得来到传说中的温泉乡——结云村，先让我去泡个温泉去吧~





溪流 资源采集列表



区域1

位置	种别	村长 / 集会下位
紫の花(南东)	采取	カラの実*10 カラの実*5 ハリの実*8
赤い花(南西)	采取	薬草
小石(中央)	采取	石ころ 石ころ*2 砥石
(北)	捕虫网	にが虫 不死虫 光蟲 ロイヤルカブト

区域2

位置	种别	村长 / 集会下位
骨(东)	采取	棒状の骨 なぞの骨
フン(西)	采取	モンスターのフン モンスターのフン*2 ウチケシの実
キノコ(西)	采取	アオキノコ 特産キノコ
(东)	采掘	石ころ 砥石 鉄鉱石 花香石のかけら

区域3

位置	种别	村长 / 集会下位
タケノコ(北西)	采取	特産タケノコ ツタの葉
タケノコ(中央)	采取	特産タケノコ ツタの葉
クモの巣(南)	采取	クモの巣 ツタの葉 釣りフィーバエ
(南)	采掘	砥石 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 花香石のかけら

区域4

位置	种别	村长 / 集会下位
赤い花(北)	采取	薬草 ツタの葉 ネンチャク草
倒木(北)	采取	ユクモの木
建物(破壊后)	采取	携帯食料 投げナイフ ペイントボール
木の実(东)	采取	ペイントの実 ハリの実*4 ハリの実*8
(西)	采掘	鉄鉱石 砥石 大地の結晶 花香石のかけら

区域5

位置	种别	村长 / 集会下位
赤い花(东)	采取	薬草 げどく草 ネムリ草
蜂の巣(中央)	采取	ハチミツ ロイヤルハニー
蜂の巣(北西) （木を破壊後）	采取	ハチミツ ロイヤルハニー
倒木(北西)	采取	ユクモの木 虫の死骸
キノコ(西)	采取	特産キノコ アオキノコ ドスマツタケ

区域6

位置	种别	村长 / 集会下位
木の実(北西)	采取	カラの実*10 ツラヌキの実 ウチケシの実
小石(中央)	采取	钓鱼ミミズ 石ころ
赤い花(北东)	采取	ネンチャク草 霜ふり草 マタタビ
(南东)	采掘	砥石 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 花香石のかけら
(南西)	钓鱼	サシミウオ ハリマグロ はじけイワシ 小金魚 黄金魚

区域9

位置	种别	村长 / 集会下位
蜂の巣(西)	采取	ハチミツ ロイヤルハニー
倒木（北东）	采取	ユクモの木 虫の死骸
キノコ(南)	采取	特産キノコ クタビレタケ 毒テングダケ ドスマツタケ
(鸟居向かつて右)	捕虫网	にが虫 不死虫 セッチャクロアリ 釣りフィーバエ ロイヤルカブト
(鸟居向かつて左)	捕虫网	虫の死骸 光蟲 雷光虫 不死虫 ロイヤルカブト

区域8

位置	种别	村长 / 集会下位
骨山(南西)	采取	棒状の骨 なぞの骨 なぞの头蓋 竜骨【小】
竜の巣(南西)	采取	なぞの骨 棒状の骨 竜の卵
小石(东)	采取	石ころ 石ころ*2 砥石
フン(南)	采取	モンスターのフン モンスターのフン*2 竜のフン 竜骨【小】
(东)	采掘	石ころ 鉄鉱石 マカライト鉱石 大地の結晶 花香石のかけら

区域7

位置	种别	村长 / 集会下位
木の実(北西)	采取	ウチケシの実 ツラヌキの実 はじけクルミ
キノコ(南东)	采取	ニトロダケ 毒テングダケ クタビレタケ ドスマツタケ
(北)	捕虫网	光蟲 雷光蟲 釣りフィーバエ セッチャクロアリ
(北)	钓鱼	キレアジ ハリマグロ はじけイワシ



部分强化分支

由于游戏12月1日发售，而本期电软12月3日截稿，时间有限所以本次有关任务列表等，很遗憾都是非完整版，希望在游戏初期能为您带来一些帮助。而详尽的完整版攻略研究，敬请期待半个月后发售的电软290期加厚版。

- 古ユクモノ大剣
  - ユクモノ大剣
    - ユクモの大剣改
      - ユクモノブレイド
      - 41式対飛竜大剣
        - 41式対飛竜大剣改
    - バスターソード
      - バスターソード改
        - バスターブレイド
          - ブレイズブレイド
            - ブレイズブレイド改
            - ヒドゥンブレイズ
    - 荒くれの大剣
      - 族長の大剣
      - ドラグロソード
        - ドラグロブレイド
        - ティガノアギト

- 古ユクモノ太刀
  - ユクモノ太刀
    - ユクモの太刀改
      - ユクモノノダチ
      - ブラッドクロス
    - 鉄刀
      - 鉄刀【禊】
      - 凍刃
    - 青熊薙
    - 骨刀【犬牙】
      - 骨刀【豺牙】



村任务部分列表

村☆1				
关键任务	任务名	种别	指定地 成功条件	主要怪物 任务内容
	奥様のお取り置きキノコ	采集	渓流＜昼＞	ジャギイ／ガーグァ
			成功条件	特産キノコ10本納品
	プレゼントにケルビの角を	采集	渓流＜昼＞	ケルビ／ジャギイ
○	邪魔するジャギイは倒すべし	讨伐	渓流＜昼＞	ジャギイ／ジャギイノス
			成功条件	ジャギイ5头討伐
○	ブルファンゴを狩れ！	讨伐	渓流＜昼＞	ブルファンゴ／ジャギイ
			成功条件	ブルファンゴ3头討伐
○	恐怖の予兆	采集	渓流＜夜＞	ジャギイ／オルタロス
			成功条件	ロイヤルハニー5个納品

村☆2				
关键任务	任务名	种别	指定地 成功条件	主要怪物 任务内容
	渓流の采取ツアー	采集	渓流＜昼＞	ジャギイ／ガーグァ
			成功条件	时间结束或将ネコタクチケット納品
	砂原の采取ツアー	采集	砂原＜昼＞	ジャギイ／デルクス
			成功条件	时间结束或将ネコタクチケット納品
	水没林の采取ツアー	采集	水没林＜昼＞	ルドロス／ズワロポス
			成功条件	时间结束或将ネコタクチケット納品
◎	青熊獣アオアシラ	狩猎	渓流＜昼＞	アオアシラ
			成功条件	アオアシラ1头狩猎
○	ざわめく森	狩猎	渓流＜夜＞	ドスファンゴ
			成功条件	ドスファンゴ1头狩猎
			乱入	ジンオウガ
	狗竜の狩猎を披露せよ！	狩猎	渓流＜昼＞	ジャギイ／ジャギイノス
			成功条件	ドスジャギイ1头狩猎
	渓流のジャギイノス退治	讨伐	渓流＜夜＞	ドスジャギイ／ジャギイノス
			成功条件	ジャギイノス3头討伐
	幸せのたまごを生むガーグァ	采集	渓流＜昼＞	ドスファンゴ／ガーグァ
			成功条件	ガーグァの卵3个納品
	ある日、森の昼下がり	采集	渓流＜昼＞	アオアシラ／オルタロス
			成功条件	熟成キノコ5本納品
○	砂原のならず者の长	狩猎	砂原＜昼＞	ジャギイ／ジャギイノス
			成功条件	ドスジャギイ1头狩猎
	求む！　砂原の平定者！	讨伐	砂原＜昼＞	ジャギイ／ジャギイノス
			成功条件	ジャギイ10头讨伐
	古代のロマン？　竜骨結晶！	采集	砂原＜昼＞	ドスジャギイ／ジャギイ
			成功条件	竜骨結晶5个納品
	疾走する猛き大猪！	狩猎	水没林＜昼＞	ブルファンゴ／ルドロス
			成功条件	ドスファンゴ1头狩猎
	牙獣の行水	狩猎	水没林＜夜＞	フロギイ／ルドロス
			成功条件	アオアシラ1头狩猎
○	ルドロス讨伐作戦！	讨伐	水没林＜昼＞	ルドロス／フロギイ
			成功条件	ルドロス5头讨伐
○	毒のフロギイ	讨伐	水没林＜夜＞	アオアシラ／フロギイ
			成功条件	フロギイ10头讨伐
	良薬作りに必要なもの	采集	水没林＜昼＞	ドスファンゴ／ズワロポス
			成功条件	垂皮油5个納品

猎人的心得



其之一　猎人之路无捷径！每日训练是王道！

其之二　通过受注任务前往狩猎



其之三　胜则金银满袋！败则一无所获……



其之四　达成各个任务设定的成功条件吧！

其之五　世间存在各种任务！



其之六　先从免费任务开始吧！

其之七　初心者演习 特别规则①禁止携带私人物品



其之八　初心者演习 特别规则②禁止带走任务道具



其之九　初心者演习 特别规则③记得有教官在指导你



其之十　实践出真知！开始狩猎吧！



集会下位关键任务表

下位☆3		
任务名	种别	指定地
土砂竜ボルボロス!	捕获	砂原
ロアルドロスを狩猎せよ!	捕获	水没林
彩鳥クルペッコの狩猎!	捕获	孤岛
孤島に向かう我が主のために	捕获	孤岛

下位☆4		
任务名	种别	指定地
红煌流星	捕获	砂原
砂上のテーブルマナー	捕获	砂原
女王リオレイアの狩猎	捕获	砂原
氷牙竜ベリオロス!	捕获	砂原
胁威! 火山の铁槌!	捕获	砂原

下位☆5		
任务名	种别	指定地
砂原の角竜を狩れ!	捕获	砂原
ドボルベルク流域	捕获	砂原
空の王者を狩猎せよ!	捕获	砂原
冻土に轰く咆哮	捕获	砂原
火の海に栖む竜!	捕获	砂原

温泉任务

☆1				
任务名	种别	指定地	主要怪物	温泉效果
		成功条件	任务内容	
湯けむりとブルファンゴ	讨伐	渓流<昼>	ブルファンゴ ガーグァ	体力+10
		成功条件	ブルファンゴ5头討伐	

☆2				
任务名	种别	指定地	主要怪物	温泉效果
		成功条件	任务内容	
温泉设备补强作戦!	狩猎	砂原<夜>	ドスジャギィ	体力+10
		成功条件	ドスジャギィ1头狩猎	

☆3				
任务名	种别	指定地	主要怪物	温泉效果
		成功条件	任务内容	
全ては湯のため、人のため	狩猎	水没林<夜>	ロアルドロス	スタミナ+25
		成功条件	ロアルドロス1头狩猎	

☆4				
任务名	种别	指定地	主要怪物	温泉效果
		成功条件	任务内容	
永久凍土に秘湯を求めて	狩猎	冻土<昼>	ドスバギィ	体力+10
		成功条件	ドスバギィ2头狩猎	
汤けむりと噴烟と	狩猎	火山<夜>	ドスフロギィ ラングロトラ	体力+10
		成功条件	全部大型怪物狩猎	
灼熱の砂风呂の底で	狩猎	砂原<昼>	ハブルボッカ?	スタミナ+25
		成功条件	ハブルボッカ1头狩猎	

☆5				
任务名	种别	指定地	主要怪物	温泉效果
		成功条件	任务内容	
竜の访れる秘泉	狩猎	孤岛<夜>	アオアシラ リオレイア ジンオウガ	体力+10
		成功条件	全部大型怪物狩猎	

饮料任务

任务名	种别	指定地	主要怪物	获得饮料
		成功条件	任务内容	
		备注	特殊条件	
鳥竜種の檻の中で	狩猎	小闘技場?	ドスジャギィドスフロギィドスバギィ	ラッキーヨーグルト
		成功条件	狩猎全部大型怪物	
		备注		
黄金魚を釣り上げろ	採取	水没林<昼>	ズワロポス ルドロス	セレブリティー
		成功条件	黄金魚8匹納品	
		备注	合计钓上15条鱼后出现	
恐るべき雌達	討伐	水没林<昼>	ルドルス	堅米茶【雁木】
		成功条件	ルドルス10头讨伐	
		备注	制作3件以上防具后出现	
タケノコ狩りに出かけよう!	採取	渓流<夜>	ブルファンゴ ジャギィ	ハコビール
		成功条件	特産タケノコ15个納品	
		备注	一次任务中获得1000P以上资源点数后出现	
アオアシラへ挑め!	狩猎	渓流<夜>	ブルファンゴ ジャギィ	灼熱しるこ
		成功条件	アオアシラ1头狩猎	
		备注	成功狩猎アオアシラ后出現	
毒霧をくぐり抜けろ!	討伐	水没林<夜>	フロギィ ルドロス	ボコボコーラ
		成功条件	フロギィ15头討伐	
		备注	ドスジャギィ討伐后出現	
泥沼での狩猎	狩猎	砂原<昼>	ボルボロス	渓流天然水
		成功条件	ボルボロス1头狩猎	
		备注	クルペッコ2头以上狩猎后出現	
新作の卵	採取	砂原<昼>		採酒
		成功条件	草食竜の卵3个納品	
		备注	调合20种以上道具后出现	
白兎獣と大猪	狩猎	凍土<夜>	バギィ ブルファンゴ	サンダーサイダー
		成功条件	ウルクスス与ドスファンゴ各1头狩猎	
		备注	ロアルドロス2头以上狩猎后出現	
黒き殺意の奔流	狩猎	水没林<昼>	ルドロス ズワロポス	練乳
		成功条件	ナルガクルガ3头连续狩猎	
		备注	リオレウス2头以上狩猎后出現	



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
11.20-12.05

主任 宇多田



杯具了！小熊杯具了！这没钱的日子什么时候是个头啊，别问我最近玩什么游戏，我要说还是之前那几个肯定会被找抽……不过极品飞车倒是马上就要白金了，至于GT5看着那奖杯列表我就蛋疼。另外鉴于现在本人的经济情况，小熊做出了一个艰难的决定：放弃购买COD7，因为同类型游戏我的《荣誉勋章》还没有白金，虽然这两个游戏本质是差了很多，但是《荣誉勋章》的网战还是很不错的，正好我差的奖杯都是网战部分的，有兴趣的可以加我PSN：Snake_Jecht。

科员 蔬菜汁



接下来要为大家隆重推荐的是一款对某些人来说意义很不寻常的游戏，那就是Wii上的《迈扣儿》，其他都是浮云，无视就好（当然不包括猎人，不过猎人跟他比起来还是差上了那么点儿意思，冷笑）。对我们这些奋战在各个行业，属于农民工阶层的蓝领中的蓝领，这款游戏就是一个精神安慰，当年和你一起模仿迈扣儿的那些伙伴们，如今你们身在何方？向这位曾经饱受争议的巨星致敬，希望这款游戏能够唤醒你当年的那些美好回忆。

清洁工 赤银



怪！物！猎！人！来！了！啊！啊！啊！于是乎，即日起我就是怪物猎银了。本期的怪物猎人攻略有些赶，而且明显页面不足，很多东西想写没地方写，想写没时间写。实在对不起大家了orz。但愿下期会有足够的时间页数来给我补完。另一方面，模型开始囤积了。手边没做的模型有3个了，而在路上的更不必说。生活的平衡点真的开始不好找了。不过这两天抽空把《人间Debris》通了，果然真爱还是要靠各种机缘巧合无数重地累积才能最终实现的……愿天下有情人终成眷属。

被研究 肥皂



周末睡醒后我会感到很满足，因为之前闹钟响过之后，我发现我还能再继续在温暖的被窝里睡下去。临近年末，自己对游戏的热情反而比之前降温了不少，也许是人到了年关多少都会觉得有些身心俱疲吧。最近最开心的事莫过于又能和大家一起在新作中去体验合作狩猎的乐趣了由于刚刚拿到游戏，所以还有很长的路要走呢。另外，由育碧出品的《迈克尔·杰克逊梦幻体验》难得受到了编辑部内外的一致好评，特别是那屋的美编头子，因为本作的关系现在每天下班都不着急回家找媳妇了，由此足见本作的魅力所在。

GT5 — 29分



PS3

SCE
2010年11月24日 多人
赛车竞速 全年龄

万众期待的《GT5》在经历了一次又一次的延期之后终于发售了，游戏中1000多辆的赛车让玩家挑的眼花缭乱，而游戏画面也完全进化到了次时代顶级的水准，车内视角更是让人惊讶到无语，绝对顶级。

推荐人群
- 喜欢赛车的玩家；
- 现实中有驾照的玩家；
- 喜欢真实系赛车的玩家；
- 现实中没有驾照想要学开车的玩家

我斗胆只给这游戏8分，其实GT5已经相当出色了，但是因为它让我们玩家等了太久太久，玩家对这游戏的要求也是很高很高，所以到手里发现它并不是和自己想象中的一样完美，难免会有些失落郁闷，IGN也把这游戏归到了年度十大失望之一，要知道玩家想要的不是一款枯燥乏味，不停收集车辆的游戏。（如果你恰巧是收集控的话那就无视我说的这些吧）

甭跟我说上一作有多NB，在极品飞车之后发售整个儿就是一个杯具，玩过速度感十足的极品以后再看这慢悠悠的画面让人想睡觉。拐弯的时候必须减速，不能"漂移"……虽说是一款真实赛车的游戏，但是游戏中居然会死机，难道传闻中"这作是个不完全版"是真的？画面出奇的糟糕，在宇多田的指指点点中，我看到了很多严重马赛克的画面。

赤银本就不喜欢赛车游戏，之前的极品飞车算是特例，虽然开不到最好但是那速度感、爽快感，以及哪怕技术不济也能创造出某关28秒编辑部无人能及的记录，这种对各类玩家的照顾是难能可贵的。而反观GT5，把以上的几点评价全部反义之后则正合适。生硬的过弯、乏味的系统，而且没有了高速度下对画面的虚化，CG刻画虽然精细，但反而真的有些假了。

什么叫"期望越大，失望就越大"，本作就是一个活生生的例子，其游戏内容称得上是亮点的要素大都是继承前作而来。尤其是本作的画面，完全没有期待中的好，选择车内视角时甚至还能看到粗糙的多边形贴图。而且此次制作方的诚意也很令人怀疑：先是屡次跳票延期，随之在游戏发售后甚至连网络对战平台都还没有搭建完成。不过值得欣慰的是车辆的驾驶感还在。

怪物猎人携带版3 — 36分



PSP

CAPCOM
2010年12月1日 1~4人
联机狩猎 5岁以上

万众期待的掌机版《怪物猎人》最新作发售，前作是PSP上最受玩家欢迎的游戏续作，更是联机众的福音，绝对的时间杀手！相信国内万千猎人早已经蠢蠢欲动了，拿起你的PSP，就让我们开始尽情的狩猎吧！

推荐人群
- 怪物猎人；
- 喜欢联机的朋友；
- 任何有PSP的人；
- 可以为一款游戏花费上千小时的玩家

终于，终于，终于来了！虽然咱不像赤银那样是个专业猎人，但是对于这款游戏依旧是充满了期待，大学时期每天都要和宿舍的哥们一起联上几次，现在想想好怀念那段时光啊，这次新作发售编辑部肯定又要开始新的狩猎祭了，本作中增加的新怪物、新地图、新武器、新装备等等，肯定会给我们带来全新的感受！顺便说一句：肥皂求你不要三次猫车啊！！！

作为编辑部为数不多的晕3D编辑，当然对《怪物猎人》也十分排斥，虽然之前也做了十足充分的准备，但还是玩了一小会就很不适应；碍着众多猎人迷们凶神恶煞的眼光，也只好屈从着写下了8这样的高分。对在接任务时可以在浴场接这样一个设定，个人表示举双手赞成，每一个乐在其中的游戏编辑背后都有若干晕3D编辑在精神上的默默支持，猎人们加油。

本想给9分，因为想等P3G时再献出自己第一个处女满分。不过游戏的素质实在没话说，于是终于说服自己不再挑剔。虽然作为狩猎游戏不需要太多的改进只要新怪物、新亚种、新地图就能炒冷饭似的骗Fans们的钱（像某网游F）。但MHP3真的不是这样。保留前作形式的同时，事无巨细大小细节的无数改变，处处都能感受到制作人的用心。或许她不完美，但确实值得10分。

作为一名忠实的卡饭，我对本作的素质还是相当满意的。画面色彩更加艳丽，武器和动作的种类也更加丰富，新加入的怪兽很令人期待，真的希望本作能拉一把目前处于水生火热之中的Capcom。另外，在本作中我最喜欢的改变莫过于作为新集会所的温泉了，时下正值隆冬，温泉总是能带给我们美好的回忆。本来想给出10分的，但依赤银的话说就是咱得把这1分留给随后的3G啊。



超级机器人大战L



NDS

BANPRESTO
2010年11月25日 1人
战略角色扮演类 12岁以上

本作是《超级机器人大战》系列的最新作，依旧是掌机平台的游戏。游戏加入了众多新作品机体，其他方面还是继承之前几作，没有什么太大的创新和突破，这也是机战现在最需要改变的地方。

推荐人群
机战fans；
高达等机器人题材动画爱好者；
战略类游戏爱好者；
想看蔬菜汁攻略的人

我是机战FAN！但这期机战攻略悲催的交给了菜汁那个混蛋！其实给机战评分是很纠结的事情，因为机战进化什么的真的很小，尤其是掌机平台。本作依旧继承之前几作的优点，比如暂停存档等，还加入了全新作品的机体，每个作品的背景音乐也很给力，不过怨念的是为什么早期加入的机体都是咱不感冒的……最后吐一句槽：什么时候才有全新的家用机机战发售啊？

亢长的剧情对白，除非是机战饭死忠，否则很难让人对它提起兴趣，千古不变的正义必胜贯穿游戏当中，丝毫没有营养。不过新加入了几款机体，也顺带把喜欢内几作的粉丝拐带来到了机战的世界，精神和技能几乎没有什么新变化，完全没有创新的老作品看来很难再开出新花了。就连历代引以为傲的RY，本作中也不是十分惹眼，两个字代表就是“悲催”。

掌机机战系列什么最重要，不是画面，掌机画面没前途；不是系统，掌机系统几乎已经完善；不是语音，3DS之前不要指望任氏掌机加语音……到底是什么？告诉你是“爱”啊！而这种“爱”不仅限于掌机机战，所有的机战都是共同的。机战的魅力在哪？不就是自己喜欢的各个作品可以同台演出，早就完结的心爱作品能够再次重温。除此之外，你们还强求什么？

作为日语苦手，我确实很难耐住性子去看本作动辄五六分钟的对话和剧情。另外，本作虽然有新剧集及新机体加入，但是在游戏系统、游戏画面等方面罕有畅快淋漓的进化，这点确实很难令人满意。玩本作的时候，不由得总会使我联想起当年玩《机战α3》时的热血场景，你们现在还能热血的起来吗？反正我是已经完全麻木了。



迈克杰克逊梦幻体验



Wii

Ubisoft
2010年11月23日 多人
舞蹈体感 10岁以上

这是一款纪念MJ的游戏，也是一款相当不错的体感游戏，听着熟悉的旋律随着MJ一起舞蹈是一件很有趣的事情，游戏很容易上手，但想取得高分还需要一定的练习，另外本作还推出了PSP和NDS版。

推荐人群
MJ的死忠；
想要活动身体的人；
流行音乐爱好者；
看过“老男孩”的人

很多人会觉得我给这分有点多，但在我看来本作绝对配得上9分，因为我是那个男人的死忠，因为在他去世之后每每听到他的歌我都会流泪。游戏中涵盖了MJ大部分人气歌曲，而且参照屏幕中的示范发现想要学MJ的梦幻舞步并不是那么的遥不可及，当然假如你把自己游戏时候的样子拍下来回头去看会发现自己跳的很傻~不过这完全不影响我们尽情游戏。

即使不玩，光是听听里面的歌曲也让人心动，正赶上网上热播短片《老男孩》可以说对我朝玩家来说是一记难得的催化剂，看着老男孩，玩着迈扣儿，真是让人赞叹：此曲只应天上有……游戏操作十分简单，只需要握着操纵器的手部活动到位就可以，画面中的腿部、头部能部位能跟着活动最好，不能也不必强求，不过对于迈扣儿迷来说，这部游戏整个儿一神作！

MJ代表的不仅仅是一个世代，而是影响着半个世纪以上的多少代人。无论男女长幼，都为他的舞步、歌声所着迷。或许由于赤银不是“老男孩”，很大程度上没法和大家分享那份感动。但赤银觉得音乐、歌声、舞蹈、MJ，是没有国籍、年龄、性别、肤色界限的。作为本游戏编辑部《比丽姐》、《鼻涕埸》等多首歌曲最高分纪录保持者，赤银没什么好说的了。

于无声处听惊雷，原本之前没有得到过太多关注的本作竟然会在发售之后受到玩家广泛的好评，我也在此顺便感叹一下“迈扣儿”大神的强大影响力。编辑部前段时间流行了一部叫《老男孩》的国产短片，本就把大家的怀旧情绪调动的差不多了，《迈克尔·杰克逊梦幻体验》的发售无异于火上浇油，于是每天下班之后你都能在编辑部看见群魔乱舞的情景了。



马里奥运动会



Wii

NINTENDO
2011年11月25日 1人
体育运动 全年龄

这次的《马里奥运动会》制作方居然是SQUARE ENIX！在本作中大家熟悉的马里奥、路易等角色要进行的运动是篮球、冰上曲棍球、排球还有躲避球4大项目，最多可4人同时游戏，乐趣多多。

推荐人群
任天堂游戏fans；
马里奥拥簇；
喜欢和家人朋友一起游戏的玩家；
闲着没游戏消遣的人

这种休闲类型的小游戏也就适合和家人朋友一起玩那么一小会，游戏只有4种运动，而且这体育运动依旧是马里奥系列一贯的各种道具必杀满载的乱斗，如果你把这款游戏真的当成体育游戏去玩那你就输了。因为我个人实在对这种游戏无爱，所以给分也就偏低，不过如果你身边有许多喜欢玩游戏的人，或者和自己的父母一起，都可以在本作中找到那份分享的喜悦。

项目太少而且面也太窄了吧，篮球这种动感十足需要大魄力画面的游戏用Wii就很难展现了，当然这只是个人意见；排球也就罢了，曲棍球很少有人会明白规则吧，属于内种直接跳过看也不看的游戏；躲避球倒是很有意思，不过还是需要有伙伴配合来写才好。看来，这款游戏就是面向欧美玩家设计制作的，偶尔放松一下，作为小游戏玩玩还好，比迈扣儿差远了。

赤银不喜欢马大叔。这个貌似N久之前评分中就说过了。虽然赤银也是从小玩MARIO长大，但是一个人很少打到过第二关中段之后，或许正是因为如此造成了心理阴影吧。对一切同类风格的游戏都完全不感冒。于是，各类玛丽奥系列人物大乱斗的作品对赤银来说除了摧残和折磨之外什么也不是。不过其实很喜欢25周年限定红色主机的，如果没那些花纹的话。

作为配合“马里奥诞生25周年祭”而发售的作品，本作多少会给玩家以“千篇一律”的感觉，因为之前所发售的同类聚会作品数量已经不少，所以本作很难会给玩家带来什么新意。身边的朋友们也果不其然，大都没有对本作表现出更多的兴趣。在玩家们都已饱受欢时代震撼效果轰炸的今天，想必要制作出一款令大家都满意的聚会游戏已经不再是那么简单的事了。

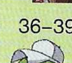
实况比赛病历：

由电软杂志社举办的《WE2011》比赛终于开始了，这期宇多田斗胆占用这块地方和大家聊聊，首先要祝贺肥皂童鞋经过两场惊心动魄的比赛晋级八强，小熊是各种羡慕嫉妒恨啊！因为我杯具的被某红衣帅哥1:0干掉了，而更杯具的是咱还被在场的各位尊称为杯具帝……相信当时在场的朋友都见证了我那RP的一场比赛，首先是杯具的在自己禁区莫名其妙的给了人家一个点球（本场比赛的唯一进球），这犯规我到现在都搞不明白是怎么回事，两个人都在卡位，没有看到有什么肢体碰撞就被吹了一个点球。另外就是咱杯具的五六次机会不进，单刀、头球、包括一个空门，我那可爱的巴萨众将士就是不给我往球门里踢，在身后众人一个接一个惊呼叹气之后咱华丽的败下阵来……不过还有复活赛，小熊要加油！另外要说一下那悲催的360手柄，我想肯定有很多和我一样想砸手柄的朋友吧。顺便夸一下赢了我的那位朋友，人长的很帅我就不说了，实力也很强，虽然输得有些不甘心不过还是希望你最后拿个好名次。

接着要说说和这次比赛没什么关系的事情，之前我在某期手札里写了尤文战胜AC米兰的事情，后来有一位读者对我表示了强烈的不满，说我是恶意辱骂AC米兰之类的，我觉得这事情有必要解释清楚，首先那句话只是陈述一件已经发生的事实，事实上尤文是赢球了，其次我简称AC米兰为AC没有任何要贬低的意思，而且我在AC之前加了劲旅两字，虽然我是尤文球迷，但我不是一个黑其他球队的球迷，这次实况比赛我还特意找了好多现场的AC米兰球迷问了一下，对于AC米兰简称为AC是在贬低球队这一说法貌似没有人赞同，不过终究我的言论让那位读者不爽了，所以宇多田给您赔个不是，因为我不是AC米兰球迷，所以我不知道这简称有这么多说法，之前也有听过身边黑别的球队的人说过，但听到的全都是“糜烂”、“国鸡”，当然我说这些只是举例子，请各位不要再说我是恶意中伤什么的，对于支持球队，我一直认为每个人都有支持自己心爱球队的权利，但是没有贬低别的球队的权利。

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者

24分以下——放弃治疗的患者

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

当读者朋宇们拿到本期杂志的时候不管喜欢不喜欢《怪物猎人》系列的玩家都沉浸在玩或看朋友玩《怪物猎人3》的气氛中，再过不久就是圣诞节了，虽然是西方的节日，但是大家怀着"管他神马节只要是放假就点头微笑满BUFF欢迎！"的心情用玩游戏的方式来庆祝这个节日，而被要求本期要多提圣诞话题的前提下，只好在发售表前写下了这段开头，祝读者在圣诞能收到老爷爷的礼物，最好有发售表那样多！

XB360 XBOX360

日期	游戏名	类型	厂商
2010年12月			
9日	刺客信条兄弟会	ACT	UBISOFT
16日	最终幻想13 国际版	RPG	SQUARE ENIX
16日	高达无双3	ACT	NBGI
16日	十项全能：自由运动	SPG	HUDSON
22日	电脑战机Force	STG	SEGA
30日	梦幻俱乐部ZERO	SLG	D3P
2011年1月			
13日	阿尔卡纳之心3	ACT	Arc System Works
13日	007：血石	ACT	SQUARE ENIX
20日	魔人：帝国陨落	ACT	NBGI
27日	心灵骇客	STG	SQUARE ENIX
27日	少女射击	STG	ALCHEMIST
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
未定			
未定	NBA11	SPG	EA
未定	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

PS3 PlaysSation3

日期	游戏名	类型	厂商
2010年12月			
2日	但丁：神曲地狱篇（廉价版）	ACT	EA
2日	北斗无双（廉价版）	ACT	KOEI
2日	圣恩传说F	RPG	NBGI
2日	428封锁的涉谷（廉价版）	AVG	SPIKE
2日	杀戮地带2（廉价版）	FPS	SCEI
9日	刺客信条兄弟会	ACT	UBISOFT
9日	TV超级明星	SLG	SCEI
9日	捉猴4	ACT	SCEI
16日	海猫鸣泣之时	ACG	ALCHEMIST
16日	恶魔城：暗黑主宰	ACT	KONAMI
16日	高达无双3	ACT	NBGI
22日	信长野望online：新星之章	SLG	KOEI
23日	无限回廊2（光与影之箱）	PUZ	SCEI
2011年1月			
13日	阿尔卡纳之心3	ACT	Arc System Works
13日	007：血石	ACT	SQUARE ENIX
20日	魔人：帝国陨落	ACT	NBGI
27日	战国无双3	ACT	KOEI
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI
未定	魔界战记	SLG	日本一

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
2010年12月			
1日	怪物猎人3RD	RPG	CAPCOM
2日	假面骑士巅峰英雄	ACT	NBGI
2日	战极姬2：岚	SLG	SYSTEMSOFTALPHA
2日	命运之仗：未来的序曲	AVG	IDEA FACTORY
9日	粉彩铃音continue	AVG	5PB
16日	皇冠之泪外传：阿瓦隆之谜携带版	SRPG	AQUAPLUS
16日	侦探歌剧：少女福尔摩斯	AVG	BUSHIROAD
16日	光明之心	ARPG	SEGA
16日	锻冶师：双翼	AVG	IDEA FACTORY
22日	遥远的时空中4：爱藏版	AVG	KOEI TECMO
22日	77：超越银河	AVG	GN SOFTWARE
22日	第三次生日	STG	SQUARE ENIX
22日	蔷薇树下蔷薇花开	AVG	QUINROSE
23日	咎狗之血：携带版	AVG	角川书店
23日	幸运星：陵樱学园	AVG	BROCCOLI
23日	1/AKB48和偶像谈恋爱	AVG	NBGI
2011年1月			
13日	王牌机师：携带版	ACT	NBGI
20日	维纳斯与布雷斯	SRPG	NBGI
27日	喧哗番长5：汉之法则	ACT	SPIKE
27日	魔法禁书目录	FTG	ASCII
27日	我的妹妹不可能这么可爱	AVG	NBGI
27日	战场的女武神3	SRPG	SEGA
27日	混沌之脑：LOVE CHUCHU携带版	AVG	5PB
未定			
未定	浪客剑心：明治剑客浪漫谭-再闪	RPG	NBGI
未定	白骑士物语	RPG	SCE
未定	★勇者30秒	RPG	MMV
未定	御姐玫瑰特别版	ACT	D3P
未定	凉宫春日的麻将	PUZ	角川书店

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
2010年12月			
2日	火影忍者疾风传激斗忍者大战	FTG	NBGI
2日	太鼓达人Wii：大家的聚会3代目	MUG	NBGI
2日	假面骑士	FTG	NBGI
9日	极品飞车热力追踪3	RAC	EA
9日	卡拉OKJOYSOUND	MUG	HUDSON
9日	瘦身聚会	SPG	NBGI
16日	吃豆人	ETC	NBGI
23日	减肥辣妈	SPG	IE INSTITUTE
2011年1月			
27日	战国无双3猛将传	ACT	KOEI
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
2010年12月			
2日	可爱小猫DS3	SLG	MTO
2日	企鹅的问题	PUZ	KONAMI
2日	马里奥VS金刚 突击！	PUZ	NINTENDO
2日	桃太郎电铁	SLG	HUDSON
2日	SD高达三国传	SRPG	NBGI
2日	蜡笔小新呼唤传说怪物之都大决战	ACT	NBGI
9日	风来的西林5	RPG	CHUNSOFT
9日	★双重国度 漆黑魔导士	RPG	LEVEL5
9日	A列车前进DS	SLG	ARTDINK
9日	不可思议的迷宫风来的西林5	ARPG	CHUNSOFT
9日	爆丸战士DS		ACT
16日	非常运动101	SPG	STARFISH
16日	★闪电十一人3：向世界发出挑战！	RPG	LEVEL5
16日	时尚纸娃娃DS2	ETC	SEGA
2010年12月			
6日	沙迦3：时空的霸者	RPG	SQUARE ENIX
20日	我爱僵尸	ACT	CHUNSOFT
20日	怪兽克星	ACT	NBGI
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	逆转检事2	AVG	CAPCOM
未定	卡比	未知	NINTENDO
未定	★沙迦3时空的霸者	RPG	SQUARE ENIX
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

3DS 3-D-S

日期	游戏名	类型	厂商
2011年春			
春	超级街霸4 3D	FTG	CAPCOM
春	战国无双3D	ACT	KOEI
春	超级猴子球	ACT	SEGA
春	任天狗+猫	SLG	NINTENDO
春	塞尔达传说时之笛3D	RPG	NINTENDO
春	穿越迷路系列	RAC	HUDSON
春	山脊赛车3D	RAC	NBGI
春	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
春	幽灵战队	SLG	UBISOFT
春	分裂细胞	AVG	UBISOFT
春	车手3D	RAC	UBISOFT
春	立方忍者	ACT	AQ
春	可爱小狗3D	SLG	MTO
春	胜利十一人	SPG	KONAMI
春	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
春	新·光神话	RPG	NINTENDO
春	上海3D	PUZ	SUNSOFT
春	剑、魔法与学园3D×3D	RPG	ACQUIRE
春	死神鬼	未知	DWORKS
未定			
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	高达	ACT	NBGI
未定	死或生	FTG	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX
未定	火影忍者疾风传	ACT	TAKARATOMY





CAPCOM的圣诞礼物

自从发售表栏目向人气编辑提出了"如果可以的话一起登台演出吧！"这样的要求以后，上期尝试了让宇多田、肥皂等非人气小编进行了客串之后，效果出奇的差，大多数读者都希望NO.3人气的小编赤银来进行客串（赤：为毛是第三？），正好又赶上《怪物猎人携带版3》的发售，所以向赤银发送了请求电波之后，果然不出预料被无视了（赤：为毛是发送电波！）紧接着要为大家推荐的游戏就是有着CAPCOM圣诞大餐之称的《怪物猎人3P》了，虽然发售时间与圣诞节距离很近，但是这只圣诞火鸡绝对有着"耗到那时候也绝不会变质变味让玩家扫兴"的隐藏技能。机战饭们的好日子也来了，眼镜厂的圣诞礼物是《机战L》，如果说习惯了快节奏的生活，那么宇多田倾情推荐车枪球游戏之《GT5》。上期观看了宇多田把玩《极品飞车》之后，某编对宇多田的漂移技术彻底拜服，希望读者朋宇们能够喜欢这次的推荐游戏，也欢迎玩过之后给杂志写信或通过博客留言，与小编们的技术进行叫板、切磋、瞎眼、学习。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PS3 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1550 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
900 广州报价	1600 广州报价	1900 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PS3手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G 记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	340 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	300 上海报价	320 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	300 广州报价	330 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速， 因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2011年1月1日。本版广告联系电话:010-64472920

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

●消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472920，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。

2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1380元 ★PSP3000主机：1050元

★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1180元

★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元

★XB360（双65纳米)主机：1760元 ★PSP GO主机：1320元

★XB360薄版主机：1680元 ★160GB薄版PS3主机：2380元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口） 邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008 ★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理 ★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以登陆电软官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame里面的龙哥热线，我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有广安门桥南一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！

★PS3薄机(破解版)：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2600元

★PS3 MOVE：700元 ★360 KINECT（赠送正版游戏1张）：1350元

★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元

★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1550元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元

★PSP3000 二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1800元

★PS Ⅱ超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元

★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元

★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元

★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1380元

★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）

★NDSILL套机：主机+电源+触摸笔+2G内存+烧录卡+贴膜+水晶壳+挂绳+游戏：1600元

本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!

本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费

★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053

★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C

★乘车路线：5路、122路、49路、 410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041或1048717652

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



怪物猎人P3终于驾临了！本期有赤银为大家带来的入门攻略，还请多支持呢。再三思量，果然还是不和攻略重复，本期红魔馆怪物猎人相关内容暂停一期。虽然对不住一直在关注的莫邪（虽然她威胁我如果红魔馆不上猎人的话就不看吧）以及广大猎人读者们呢。不过真的有人在关注么？继上期和上上期连续两期征集红魔馆发展意见，目前反应依然稀薄。嘛，感谢各种渠道给赤银留言的个位同学（没错，个位数……其实是个奇数、素数orz），下期电软加页（貌似？没加的话就是我记错了）或许红魔馆会有些变化吧，当然也可能不变，也有可能变了大家也看不出来。嘛，红魔馆继续求意见求建议求鞭策。http://t.sina.com.cn/1864905707/

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：伪宅赤银的红魔馆vol.11		2010年12月1X日
伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
铜版纸	人数无限制	2Page	阵痛的17岁

读者投稿专区

红魔馆新增投稿区，大家可以把自己的模型作品拍过来跟赤银一起日西。本次投稿读者是湖北安陆的REBEL。









宇多田的模型教室

——最终讲 模型剪的对比选择

赤银：大家好，又到了宇多田教室的时间了。不知是否有人注意到本讲题目的“最终”二字呢？正如题目所言，本次的教室将是最后一次了，宇多田你有何感慨没有？

宇多田：……可喜可贺。

赤银：哦？感觉你似乎不大喜欢自己这个栏目的呢？

宇多田：什么是我的栏目，明明是你的……非要拉上我。

赤银：好吧，很多读者反映本栏目除了凑字数之外的作用不是很大，可读性不是很高呢orz

宇多田：你自己之前不是也说了，食之无味，弃之不可惜的……

赤银：似乎和我说的微妙地不大一样呢，嘛，不过，看这段来信

“……你的模型教室，写的内容的确很浅显，连我这种低级模型爱好者都觉得没用，可以说你写这些懂模型的人没必要看，不喜欢模型的人更是没兴趣看（但是看你和宇多田搅基倒是挺有趣，特别是宇多田傲娇的简直萌死人了）。”

宇多田：搅毛基！搅毛基！人家才不是傲娇的！

赤银：重点是前面嗯，括号部分可以无视的。

宇多田：要无视那最初不要写上就好了嘛！

赤银：有些事物存在就是有它的意义的，哪怕本身并没有必要……就像这个栏目和这个栏目中的宇多田一样，嗯。（茶）

宇多田：好吧我是没有必要的，那我走了。

赤银：嘛嘛，做事情要善始善终的不是？某人是不是欠钱还没有还的？

宇多田：唔……既然你非要我留下不可的话，那我也不是不能再多待一会……

赤银：这样才对嘛。另外需要澄清一点的是宇多田虽然是傲娇，但我们之间的关系是纯洁清白的，再也宇多田是女的也不可能算是搅基嗯。

宇多田：人家才不是女的！

赤银：好吧好吧，让我们差不多进入正题吧。虽然是最后一次，这前缀也有些太长了。

宇多田：谁让你自己废话那么多，还不是为了凑字数（摊手）。

赤银：咳咳，这次讲座的主题是模型剪。

宇多田：又是模型剪，这个之前不是说过了吗？

赤银：这一次是重点针对赤银用过的几种笔刀进行横向对比，希望对新近想要进入模型界的朋友有所帮助呢。

宇多田：什么也不懂就进入实体店的话很容易受骗的呢orz实体店什么的最讨厌了。

赤银：大家请看图从右到左分别是最初买的某国产剪、过渡用某山寨剪，以及鼎鼎大名的田宫74035金牌剪。其实在买剪钳之前还用过美工刀来的。

宇多田：这几个的价格和实用性如何呢？

赤银：首先美工刀自不必说居家常备应该都有一把，价格不一不是重点这里就不表了。美工刀做模型是很累的，而且对零件伤害也很大，水口处理还不如用笔刀，建议除了外行人心血来潮想毁件模型之外还是不要考虑了。

宇多田：**那**这么说，赤银你也毁过模型的么。

赤银：因为年轻所犯下的错误嗯。接下来是国产剪，怎么说呢，也是应付差事的。剪口咬合不够好，很多情况下都是直接把零件硬扯下来的，很容易造成裂伤，除了价格便宜20几块钱就能买到之外无任何推荐性。

宇多田：你也用这个做过模型么……又毁了一件。

赤银：不是一件，我有罪orz……接着是某山寨，比起某国产高了一个档次，技术好一点的话对零件不会造成任何损伤，需要和笔刀配合作业，不常做模型的话用这个档次的就足够了。比国产稍贵一点，不过因为是山寨容易被当成正品卖，实体店的话注意小心被黑。

宇多田：实体店……呃。（抖）

赤银：海K你不要这样……我们都知道你被黑过。再说最后的田宫金牌剪，其实这中间跳过了几个档次，像是长谷川马牌啊万代模型专用啊，各有优劣差距不是太大，我们直接来说最好的。金牌剪74035，锋利的刀锋和尖锐的刀口最适合细节操作，手感也比其他剪钳好很多，初学者对水口要求不高的话完全可以只用一把金牌搞定（虽然不利于锻炼笔刀技巧），总之有它一个其他剪钳都用不到了。唯一的缺点就是贵，根据行情店家不同大概一百五左右，够买好几把其他牌子的普通剪子了。不过对于喜欢模型，想要多做几件的果然还是配一把比较好。当然前提是资金充裕的情况下，实在不行也不需要勉强嗯。

宇多田：像我这样连模型都买不起的人还是算了吧……。

赤银：海K，其实并不是你买不起的。

宇多田：那是什么？

赤银：是“爱”啊！是你的“爱”不够啊！制作模型怎么能没有“爱”啊！

宇多田：好吧，没你有爱行了吧。差不多该结束了吧？我要去准备下期自己的专栏了。

赤银：啊咧？你也要开专栏了？主题是什么？

宇多田：保密，大家敬请期待下期电软加页后我的新栏目哦~那么我们下期再见吧~

赤银：喂……。



好了，那么宇多田教室就到此告一段落吧。或许某一天，它还会在某海K的专栏里复活，又或是某一天它会在海K的默许下再次呈现在红魔馆之中。嘛，一切等时机到了即会明了。那么，让我们后会有期。（不能在自己的栏目里随意调戏宇多田了实在有些遗憾）。

とある赤銀の遊戯禁区

话说之前似乎也有在红魔馆介绍过游戏呢，不过是以推片区的名义。于是这里再次推出一个随时可能神隐的栏目，至于为什么是禁区嘛……因为是禁区嗯。本期为大家介绍的是11月26日发售的elf公司新作《人间Debris》，嘛直译成中文就是"人渣"的意思。以《○级生》和《×作》系列闻名的elf公司近年来专门以NTR为主题进行游戏创作，而本作是继08年采用新画师与技术革新并以出人意料的曲折剧情见长的《媚肉之香》的次回作。在详细说明之前，请注意以下内容有可能包含剧透成分，追求剧情意外性震撼的同学请绕行。

入夜，漆黑一片的屋内只听见自来水管的水音，连绵不绝
一分、两分……五分钟，无论过了多久也从未停息
而我在洗手，仿佛连指纹都要洗掉似的拼命洗着
停不下来……谁来阻止我
设定手机的闹铃为什么还不响
这样下去的话或许我将永远这样洗手下去
夜，漆黑一片的屋内只听见自来水管的水音
一分、两分……五分，永不停息



这是一个爱的故事。

儿时开始便互相抱有好感，由于各种原因彼此的心意无法传达的南真树夫和园部空二人；由于青梅竹马最终成为恋人的真树夫和园部光；嫉妒着三人关系，同样对园部姐妹抱有爱意而展开报复及川诚二；作为转移精力而开始交往并定下婚约，被卷入这一纷乱的伊势崎僚。虽然原因各异，但一切都只因爱而起。或纯情、或纠结、或扭曲。一场残忍而扣人心弦的感情悲喜剧就此展开（误）。

继承前作剧情上的出人意料性，本作使剧情结构与人物关系更加精简核心化，仅有的两位女主角和一个Good End却丝毫不影响游戏的容量与剧情的曲折程度。画面与动画效果经过多部作品的磨练也基本最终成型，攀登到了一定的高度。或许你可以由于它不过是一款エロ游戏而对其嗤之以鼻，但不能否认她在同类作品中所占据的地位……呃，好吧，无论我堆积怎样华丽的辞藻总改变不了其身为エロ的本质。不喜者退散好了。



南 真树夫（MINAMI MAKIO）

身高：171cm 年龄：18岁

男主角，私立圣吕学院3年生。自幼父亲自杀，母亲失踪……不久抚养自己的奶奶也因病去世。尽管天涯孤独，仍不放弃努力，靠打工勤工俭学中。和园部光、及川诚二是青梅竹马，一直对园部光的姐姐园部空抱有憧憬。进入高中后被园部光告白，经过一段时间的交换日记后，二人开始交往。之前因故转学的及川诚二回到小镇后，性格突然发生了变化。



及川诚二（OIKAWA SEIJI）

身高：177cm 年龄：18岁

诸恶之源。双亲是医师的名家，从小娇生惯养，看不惯他人比自己好。虽然表面上一幅老好人的样子，但私底下作恶多端。使用不知来由的催眠术对他人进行暗示和操纵，经常恶事败露无法隐瞒之后被迫转学到其他地方。目前的目标是男女主角三人。究竟能否阻止他的恶行，将由拿身为玩家的真树夫的选择来决定。（虽然其实很多BAD END都是他莫名奇妙的死了吧。）



园部光（SONOBE HIKARI）

身高：155cm 年龄：18岁

第二女主角，园部空的妹妹，体操部的部员。两个月前开始，身为恋人的真树夫开始莫名的疏远自己。此后为了恢复关系作了各种努力，尽管如此却收效甚微，而转学回来的及川诚二不住地对自己献殷勤，目前茫然若失不知所措中。然而最近，她的身边开始出现了诡异的恶作剧……



园部空（SONOBE SORA）

身高：169cm 年龄：25岁

第一女主角，园部光的姐姐，旅行社的导游小姐。不知何时开始对真树夫产生好感，但由于不善交流，加之傲娇的性格一直都无法正面表达。而且得知了妹妹对真树夫的感情，半分开始放弃。目前与同一旅行社的巴士司机达成婚约，但实际上内心还放不下那份感情，想借婚姻来使自己忘却。



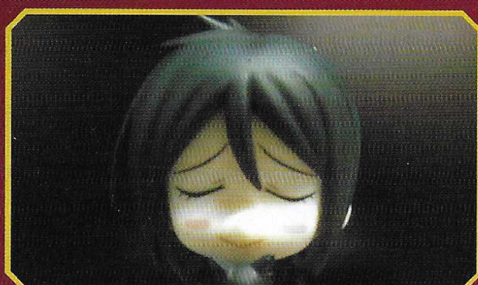
伊势崎僚（ISEZAKI RYOU）

身高：162cm 年龄：27岁

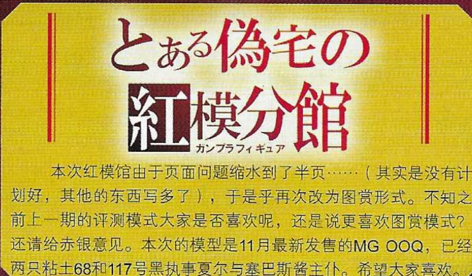
园部空的未婚夫，旅行社的巴士司机。二人表面上恩爱有加，其实暗地里却同床异梦。实际上早已与任职的旅行社老板的女儿发生关系，并且已经怀有孩子。为了与之成婚，目前正在预谋计划于园部空解除婚姻。正因为如此，被及川诚二所看中，二人狼狈为奸，暗中开始了阴谋。











とある偽宅の紅模分館

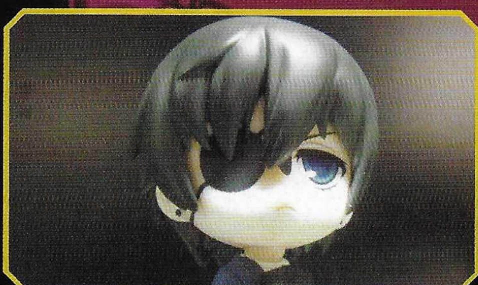
カンプラフィギュア

本次红模馆由于页面问题缩水到了半页……（其实是没有计划好，其他的东西写多了），于是乎再次改为图赏形式。不知之前上一期的评测模式大家是否喜欢呢，还是说更喜欢图赏模式？还请给赤银意见。本次的模型是11月最新发售的MG OOQ，已经两只粘土68和117号黑执事夏尔与塞巴斯酱主仆。希望大家喜欢。









呀呼嘿嘿 侬呼呀嘿 系列

——“教授帝”森昭雄与《游戏脑的恐怖》⑥

□文/蔬菜汁



写在正文之前的话

终于挺到了第6期，按半个月1期来算，已经过去3个月了，虽然只是3个月的时间但也是充满了泪水与汗水的过程，尽管比不上在赶往那美克星的悟空苦练界王拳那么辛苦，但也至少与小林练的太阳拳打平吧。这充满了汗水的劳动成果也险些多次被某攻略、某特稿和某专栏挤掉，每次写之前都要先吃晕车药（尽管这样还是一股子一股子往上顶），就这样我们迎来了圣诞节前的第6期，期间因为公布了QQ信息，本以为会认识到一些有价值又可以交流并且充满情趣的少年，但是其实却认识了很多很奇怪并且只会给我找麻烦、处于青春期与青年期这交替阶段的奇怪家伙（有些明明是20多岁的壮硕男却在资料里写成14、5的妙龄女，咬牙！）下面是这次收集到的来自这些家伙、很不像话的圣诞祝福：

“忙和了一年，电软的众小编都辛苦了，那啥，（挖鼻），圣诞节早上起来记得看看袜子里有没有东西，如果有，那么恭喜你，你的脚该洗了”——16岁“绝望”；“祝不喜欢过外国节日比如圣诞节却要装作喜欢圣诞节的人和喜欢过外国节日比如圣诞节每年都要开心无比的人圣诞快乐”——25岁读者Kazuya，“估计赤银和宇多田是基友吧？菜汁你就招了吧”——16岁广东“Gz人”，“强烈要求火腿老师画出小编们的圣诞特别版人物形像，祝电软明年改版成功，还有最令我感到蛋疼的高考一模考试竟然是在圣诞节那天考，让我情何以堪啊，希望得到阎家家人们的人品电波，让我一模能考得理想一些，说这么多要是被登刊，会不会遭到小编们的阉割啊，噢，我怎么好多废话啊，嘎嘎嘎”——18岁忧雨，“我代表青龙骑士团，黑龙魔导师团，光龙禁卫团，炎龙陆军团，冰龙水军团提前祝你圣诞快乐！”——23岁射手座路西法。

因为美编头子事儿多、嫌麻烦（大误），所以就不在上面的留言区一一回复，统一在本自然段进行回复。自称16岁的“绝望”你好，你擅自使用了我的独有技能“挖鼻”，所以希望你下次来信或者留言时给我正式道歉；Kazuya你的句子根本就没有标点而且简直就是像绕口令一样晦涩难懂不禁让人心生反感啊；16岁的广东读者“Gz人”，你好，很高兴通过这本给力杂志能与你认识，你接触太多不健康的读物了，所以脑子里才会有这些根本不着边际的想法，赤银和宇多田完全不是你想像的那种关系，工作中结成的友情在怎么会被形容的如此不堪！建议你多看CCTV等健康频道的节目，好好学习！（悄悄说：他们最近都不怎么说话，甚至不敢对视对方的眼睛，具体发生了什么还不知道，不过……你懂得）；18岁的忧雨，明明是个爷们儿却起了这么一个让人浮想联翩的名字，比起你的高考一摸来这个更让我担忧，所以我故意把之前的模错写成摸，也好让你有所警醒，虽然你的废话还真是多，但是都没有阉割，因为那样很没有诚意，所以也请你表达出你的诚意，介绍你的朋友来参加栏目交流吧，最好多买些DR送给老师做礼物，我想这样不管你的一摸还是一模都会很理想也不一定；23岁的路西法，你玩太多梦幻模拟战了，我很早以前就对这款游戏没有兴趣了，完全不会为了在第一关就把里昂消灭而努力选关并且在筋肉神殿疯狂练级、最后把所有人都练成LV99在第一关就给青龙骑士团团长的里昂致命一击来满足自己的炫耀欲望什么的，你这样做绝对无法套取我的好感，那么我也礼貌性地祝你圣诞快乐吧；15岁来自四川成都的女孩“迷迷”你好，虽然你没有留言，但是每次都会找出很多杂志上的错误还不嫌辛苦的发给我，而我每次也都以“不在”、“没空”、“忙”来敷衍你表达对此的怨念，这次特别对你表示道歉，为我们犯下过的错误表示诚挚的道歉，也祝你圣诞快乐，【皱眉+咬牙】。下面还是把小编的联系方式告诉大家，希望大家多留言，QQ是：**85711797**



第二章　前脑是人性之所在

第2节　脑的作用是“知”、“情”、“意”

大脑的功能领域分为“知”、“情”、“意”三个部分，“知”的部分位于被称为“中心沟”的大脑深沟后面的部分、后头叶头顶叶以及侧头叶这部分占大脑整体的60%，其中头顶叶占20%，后头叶占15%，侧头叶占25%。这些神经回路网构成了“知”。“知”的部分与脑后的区域有着很大的关系，我们通常所说的这个人记性好还是不好都与之有着很大的关系。而人类以外的动物也具有“知”这一能力。

但是这一部分并不能创造出新的东西，衍生出新知识的部分就与“意”有关了。“意”的部分位于前头叶，动物基本上没有类似于“意”的前头叶功能。比如，人们根据以往的知识和经验，根据表现和行动作出判断，这里就是最后的决定区域。

“情”位于古皮质所在的大脑边缘以及脑干的前部，这部分皮质占阐全部的5%。

另外，小脑是汇集了运动调节和运动记忆等功能的重要区域。

原书中类似的普及知识性的文字占了60%以上，大部分都比较索然无味，所以之后的连载中将视情况剪辑部分有用的文字进行介绍。



台湾女生们的质疑

就在东北某大学邀请森昭雄教授前往该校登台作法的同时，2004年，森叫兽著作《游戏脑的恐怖》台湾译本《小心电玩脑》在台湾引起了一阵不小的风波，宝岛台湾台南女中二年十四班的黄昱娴、邱钰期、谢女婴慧这三位女生看到森昭雄文中宣扬的**游戏毁灭心智**的观点后，怎么琢磨怎么不对劲儿，于是冒着挺大的风险制作了一则问卷调查进行研究，于是，一篇名为“你的脑真的被电玩了？？？”的文章在网络上传播开来。

这张问卷长得一脸的“义正言辞”，下面是开篇部分：“在课堂，老师介绍《小心电玩脑》（小编注：此书为台湾版《游戏脑的恐怖》）引起我们研究的兴趣，《小心电玩脑》引起民众恐慌，而质疑以往认为电玩能促进敏锐度及反应的观念是否为无稽之谈。针对此点，我们做了街头调查，而近几年的犯罪形态也脱离以往为了生存的模式，而多为我不爽、谁都可以、烦躁、看不顺眼等难以置信的理由，丧失人类原有的理智。《电玩脑》作者森昭雄认为电玩是造成青年犯罪元凶之一，但在街上广告、杂志随处可见有关电玩的消息。我们相信凡事多有正反两面，电玩真有如森昭雄所说的如洪水猛兽一般令人畏惧吗我们保持着质疑的态度。”

而三个女孩子还提出了3点质疑，“关于作者的可信度，经查证后指出森昭雄并非脑精神专家，而只是日本大学的一位体育教授，因此他对这方面的专业知识令人感到怀疑；关于实验的精准度，作者提到他自制仪器来做实验，但仪器本身的精准度令人感到质疑。因为仪器并无经过多次的实验来证明这仪器是可行的，再者，此仪器在进行的场所多为公共场所，但是在测脑波时容易受到干扰，所以他所呈现出的结果令人相当怀疑；在众多相关报道的负面影响中，并无大脑退化或B波消失等，相反的，电玩可以减少压力降低癌症病童化疗的恶心程度以及可以用来治疗注意力、专注力及记忆力的缺陷，这些都与森昭雄说的完全相反。”

在关于平时是否接触电玩的问题中，回答的人中60%以上的人一个月只玩1、2天，原因是忙、没时间；而10%的人表示没玩过；20%每周会玩10——20小时，10%的人会玩20小时以上，不过大部分都是玩网络游戏，只有少部分是玩单机游戏。所以，得出的结论是网络游戏比单机游戏更吸引人。”

在被问到是否对工作或学习有所影响时，大部分都表示过度玩游戏的话会减少学习或者工作的时间，不过只要不沉迷游戏，不会有太大影响，反而会减轻压力。

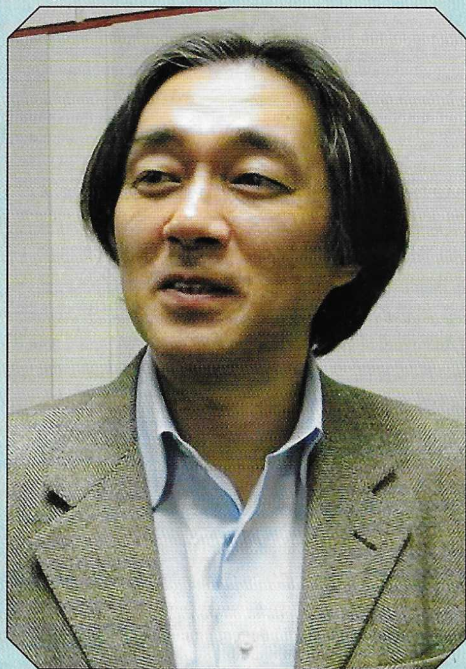
当问到家人是否反对时出现了有意思的回答，很多表示家人坚决反对的人，要不就是家人没玩过游戏，要不就是过度沉迷的。

看过我宝岛同胞的这些光荣事迹，某编不禁竖起了一根大拇指，NB好妹子！碰上内种揍性的就得这么跟ya死磕！





“精神科医师”斋藤环VS“教授帝”森昭雄



斋藤环，49岁，佐佐木医院的诊疗部长，专业是研究思春期的精神病理学。

森老湿出书这件事在2004年的日本迅速蹿红网络，在我天朝能与之媲美的也只有婀娜多姿、拥有骄人曲线的F姐了（不说名字，你懂得），不仅吸引了一小部分别有用心的猎奇人士围观，而且还诱发了蚂蚁上树、大雁北飞、小狗狗随地大小便等大量非正常的自然现象，虽然有关砖家出面辟谣，但任何一个有良知的人心中都有一股子禁不住想丢西红柿ceiÝ恩的冲动。这时的日本，人声鼎沸，“游戏脑”（电玩脑）这个名词在一夜间家喻户晓，成为人们眼中的洪水猛兽，日本人民跟帖回复了“药别停！”、“悟空快出来捉妖”、“森长老~快收了神通吧！”等刺激性留言，民间也据此自发创作了许多脍炙人口的段子，准备在欢乐大爷等选秀栏目中一试身手，当然这是后话。而几千里以外的我天朝某地也察觉到了异常，为了对抗贝吉塔&那巴第一次进攻地球时留下的栽培人，集结了民间高科技人才的蓝翔技校也正式成立了……（被众人PIA飞）。言归正传，据传有许多热心肠的大爷大妈不堪其扰，怀着乐于助人的心情病急乱投医，向动物园的管理人员求助，而精神病医院也收到了求救电话，证据就是著名精神病研究医师兼思春期领域专家斋藤环在某次采访中提到了对森的关注，他针对森的种种异常表现提出了自己的看法，下面就为大家摘录斋藤环先生针对森以及《游戏脑的恐怖》一书的发言。

记者（威严正坐）：关于《游戏脑的恐怖》有很多批评的声音，也有权威人士公开在自己的网站上进行指责，但是斋藤先生您的反驳是从脑知识方面入手的，挺新鲜的，能详细说说吗？

斋藤环：（脱鞋）、（盘腿儿），内什么，那行！今儿没外人儿，咱俩好好儿唠唠。就他内书（指《游戏脑的恐怖》），全是BUG，就我随便一翻内错儿就挑一土畚箕。很少有人在脑知识这方面找茬儿，因为大家是这么想的，内哥哥怎么也是一大学教授啊，这些都应该是他们考试内会儿就背熟了，不会太离谱儿——有了这种先入为主的观念就不敢在这方面找茬儿了。但是我看了看，我这个气啊，里面也就8成的东西是真的，剩下内2成儿基本是忽悠。

记者：医学博士森老湿的书中曾写道，现在的少年暴走率非常高，这也正是游戏普及的原因导致的，这点您怎么看？

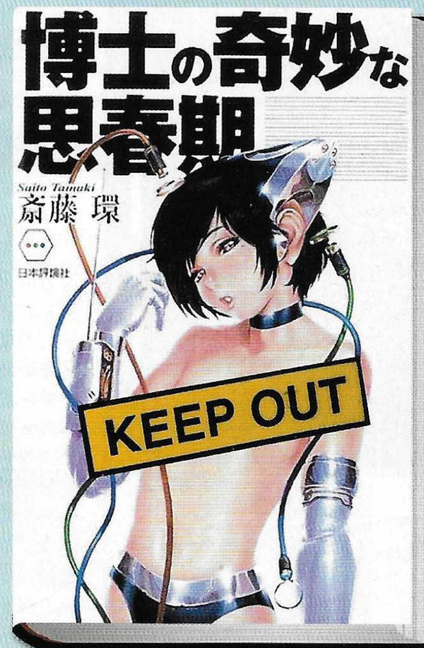
斋藤环：医学博士！？据我所知，他只是文理学院的博士，而且是体育部的，跟医学不搭边儿（潜台词：大学的体育部其实就一摆设，谁爱上谁上，不上也不强迫，所以这货才有精力弄这些歪门邪道儿的，赚外快，你想啊，他课都没人上他喝西北风啊！他傻啊！），而且还有一件事，他虽然挂有医学博士的头衔但并不是医生，（潜台词：骑白马的不一定是王子也有可能是唐僧；穿白大褂儿不一定是大夫，也有可能是地下通道卖烤串儿的！）而少年暴走率升高这点，根据《平成14年犯罪白皮书》的资料，少年犯罪在进入平成年度以后是在逐年减少的，而常见于报纸杂志上的少年犯罪事件都并不是普遍现象，这些个例与家庭、成长环境有关，少年凶恶化根本毫无根据，与游戏扯上关系也就无从谈起。（吐了口痰、用袖子擦了擦嘴）

记者：关于森叫兽的脑波计（原书56页），您怎么看？

斋藤：就我现在的知识来看，那简直是怪异之极（潜台词：堪比FC时代十分坑爹的1000合1卡带）。记者插嘴道“我们曾经派记者去开发脑波计的静冈县采访，已经过去了1个月左右，不过至今杳无音信。”我就一直纳闷儿，这本书（指《游戏脑的恐怖》）难不成是给这个脑波计在做促销？（托腮望天），或者说是有钱人家为了教训玩游戏的孩子而特意找人做的教材？自从这本书上市以后，如果这个机器卖90万日元的话，绝对有人肯买我想。如果直接跟森询问意图的话，用脚想也能猜到他会爱答不理的，不过就这书（斜眼），说是给脑波计宣传的小册子，还能让人相信。

斋藤环医生的采访文章过长，因为篇幅所限，只好摘录部分给大家欣赏，如果下次有机会的话还会继续为大家介绍剩下的部分。







读后感



很少有人给自己的文章写读后感这样，因为他们根本都是用各种各样的借口不去读自己写的东西，所以根本都写不出什么像样的读后感。

看过了这篇专栏总的感觉就是“还蛮不错的”这样，（潜台词：你还真能凑字数啊！）；这次很抱歉，关于《游戏脑的恐怖》一书的正文部分非常之少，因为这本书在之前、现在、以后都会先介绍给大家知道一下大概，所以实在没有必要把一些乌七八糟的东西搬出来充数，况且那些东西真的是很晦涩难懂，翻译起来的话根本就很让人头疼，希望大家能够谅解，因为大家的留言比较多，所以有时不能一一回复（但目前是100%的一一回复），还请能够谅解。最后，留言给广东的16岁女读者“Gz人”：你的奥特曼头像已经完全过气了！——这根本不是对你之前的无礼留言而所作的报复。顺便送上一幅最近流行的奥特曼头像。

最后，祝所有观看本专栏的读者朋宇们圣诞快乐！

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

武田家来的男人

大久保长安幼名藤十郎，父亲是侍奉武田家的猿乐师，由于从小受到父亲的熏陶，大久保长安也精于此道。武田信玄很早就发现了大久保长安的才能，把他提拔为武士，拨给土屋昌次，此时，大久保长安改姓为土屋。不过，武田信玄并没有让大久保长安参加战斗，而是看中了他在矿山开发和经营管理方面的才能，让他担任行政官，负责开发武田领内的黑川金矿。武田家擅长大规模的土木工程是众所周知之事，另外，甲斐盛产金矿。大久保长安在此时，在领地经营、土木工事、军制及矿山开发方面为武田家做出了杰出的贡献。

1575年长筱合战中，武田军受到重创，土屋昌次等名将接连阵亡，不过大久保长安并没有参加这次战斗。1582年，武田家被织田信长所灭，大久保长安到骏河避难。此外，也有武田信玄病故后，因武田胜赖并不重用大久保长安，大久保长安离开了武田家，移居到三河国的说法。

本能寺之变后，德川家康占领了甲斐，不少武田家的旧臣都转投德川家，大久保长安也是其中之一。德川家重臣大久保忠邻非常欣赏长安，甚至把自己的女儿嫁给了长安，长安也在此时正式改姓为大久保。不久后，由于熟知德川家军制的重臣石川数正改投丰臣秀吉，德川家康立即改换武田家的军制。从此，熟悉武田家军制和领地管理的大久保长安又得到了重用。

德川家康被转封关东后，关东250万石领地中有100万石由德川家康直辖，大久保长安便负责管理家康直辖领地的事务。由于大久保长安表现出众，1591年，德川家康把武藏八王子的8000石领地赏赐给了大久保长安。不过，其实是把北条氏照的旧领全部赏赐给了大久保长安，大约有9万石。得到领地后，大久保长安立即开始建设此地，还修筑了防止洪水泛滥的堤坝。

1600年关原合战时，大久保长安和酒井忠次一起负责德川秀忠军的粮草输送任务，并攻占了犬山城。战后，丰臣氏支配的佐渡金山、生野银山全部成为德川氏的直辖领地。大久保长安于当年9月成为大和代官，10月成为石见银山检分役、11月成为佐渡金山接收役。1601年春被任命为甲斐奉行、8月成为石见奉行、9月成为美浓代官。大久保长安身兼数职，而且升职速度之快史无前例，这自然是因为他的才能得到了德川家康的认可。1603年，德川家康被任命为将军，大久保长安也得到了从五位下、石见守的官位，并成为德川家康六子忠辉的家老。

在矿山开采方面，大久保长安采用坑道采掘法，并引进了欧洲先进的水银提炼法和直山制（幕府对矿山采掘、提炼事业直辖）。利用这三种方法，贵重金属的产量大增。

此后，大久保长安继续发挥自己的特长，在政务、交通、矿山开发管理等方面表现出众。但与此同时，大久保长安的势力也迅速膨胀。大久保长安的七个儿子分别与石川康长和池田辉政的女儿结婚；并且促成了松平忠辉与伊达政宗长女五郎八姬的婚姻，由此与伊达政宗建立了亲密的关系。因为大久保长安权倾一时，负责管理德川幕府直辖的120万余石领地，所以得到了"天下总代官"的称呼。德川幕府内也分成了两派，一派是大久保忠邻、大久保长安等人的大久保派，另一派则是以本多正信为首的本多派。

南征北战势力扩张

虽然大久保长安权倾一时，但在晚年，由于全国的矿山金银采掘量大减，大久保长安逐渐失去了德川家康的宠信，官职被逐渐罢免。1613年4月25日，大久保长安暴毙，享年69岁。

在战国时代，开矿师地位特殊，矿师开采出的金矿，一部分要上缴大名，另一部分则归自己所有。虽然归自己所有的部分要支出开采费用，但矿师依然可以得到大量财富。大久保长安长年开采矿山，自然是富可敌国。而在他生前与野心勃勃的伊达政宗交往密切，政宗的女婿松平忠辉也行为不羁，缺乏起码的谨慎。结果，大久保长安刚刚去世，便背上了谋反的罪名。领地、遗产全部被没收，尸体被处磔刑。6月13日，大久保长安的七个儿子被全部处死；7月9日，大久保长安的家臣被处死。不但青山成重、石川康长等人也受到了牵连，连大久保忠邻也没能幸免。由于大久保长安是由大久保忠邻推荐，结果被指责与大久保长安谋反事件有关，被判处流放之刑。不过，或许是因为念及旧情，德川家康最后还是赏赐给大久保忠邻五千石领地。

大久保长安的主要罪名是私吞大量金银，企图借助外国军队颠覆德川幕府。有说法认为，这只是本多正信、正纯父子为了恢复自己在幕府的权势，精心策划的阴谋。也有人认为，这是因为大久保长安的财力和权势过大，威胁到了德川幕府，因此才落得这样的下场。还有一种说法是大久保长安觉得伊达政宗比德川家康更适合统治日本，因此和伊达政宗联手，准备颠覆德川幕府。

大久保长安极为好色，侧室竟然多到七、八十人。由于多年经营，大久保长安富可敌国，平时也极为铺张浪费，传说他在遗嘱上说："我死后要用由黄金打造的棺材放置我的遗体，并举行盛大的葬礼。"不管大久保长安谋反一事是否属实，他在财政、经营方面确实是为德川幕府做出了杰出的贡献，算得上是德川家的一大功臣，名列德川十六神将之一，绝非浪得虚名。





大久保长安

大久保长安（おおくぼながやす）：1545年—1613年。德川家重臣。通称十兵卫、石见守，曾姓土屋。父亲为武田家的猿乐师。武田家灭亡后，改投德川家。关原合战时负责兵为德川秀忠军输送兵粮。大久保长安为制定德川幕府的财政制度做出了巨大贡献，在开采金矿方面也成就非犯。1613年病逝后，发现大久保长安在生前企图谋反，并私吞了大量黄金，引发了大久保长安事件，很多大名都受到了牵连。

电玩三国志



□文／猴子

第九回 方块大战

未有GB之前

1989年，任天堂的GameBoy诞生，这一凝聚了无数游戏界精英心血的作品在发售之后顷刻成为风靡世界的娱乐终端，为掌机游戏开拓了一片新的市场，我们今日看到的掌机主导业界的局面，正是从那一刻开始初具雏形的。但是，在GB之前呢？我们很容易想到任天堂发明的Game & Watch，那款产品出现的比FC还早几年，而且种类繁多，人气也超高。但是要说GB与Game & Watch相比有什么地方更诱人，除了GB画面更好、可以更换卡带之外，与这个平台一起首发的游戏《俄罗斯方块》（Tetris）也是一大卖点。不过，在GB发售的时候，俄罗斯方块已经问世有5个年头了。更重要的是，这个游戏确实是从遥远的俄罗斯传到西方世界的。

From Russia with Game

1984年，世界尚处于冷战末期，东西方的隔阂远未消除。但是很多西方人并不知道，苏联的计算机技术人员们除了每天为伟大祖国辛勤劳动之外，也利用自己掌握的技术创造了一些自娱自乐的东西。苏联科学院的计算机研究员阿列克谢·列昂尼达诺维奇·帕基特诺夫（按照俄国习俗，称呼人的全名以示尊敬），与另外两位同志用单位的计算机制作了这个游戏。它的原名Tetris来自希腊语字根tetra（四）和“网球”（tennis）的最后两个字母。“四”很好理解，因为每个方块都是由4个正方形组成的。但是词尾为什么是网球呢？据说帕基特诺夫是个运动迷，很喜欢打网球。好吧，要说这位大胡子叔叔也是真厉害，随便给游戏命个名就可以让全世界都这么叫，唯独我们中国人凭借着智慧给它起了“俄罗斯方块”这样一个直观的名字。

实际上这个游戏的创意也是有来历的。它的原型是一种四格拼板游戏，名叫Tetromino，意思就是四个正方形组成的拼板。玩家们要用随机出现的拼板组合在一起，以填满一层为得分的依据，换回到《俄罗斯方块》里，填满一层的方块会自动消失，上面的方块落下，形成不同于拼板游戏的凸起和凹陷，这种变化和方块出现的随机性不断挑战人的应变和思考能力，只要你能及时想到方块的堆法，及时控制，就可以保持消掉屏幕上的方块，一直玩下去。随着消去层数的增加，方块的下落速度也变快，游戏对于玩家动脑和动手的考验也更上一层。游戏等级越高，一次消去的层数越多，得分也就越多，这就是《俄罗斯方块》最吸引人的地方。

多方出口的版权纷争

俄罗斯方块自问世之后，因其简单的操作和多变的游戏性在苏联的计算机工作者中迅速传开，不久就被移植到IBM的电脑上，并且传到东欧地区。一家名叫“仙女座”的英国软件公司从匈牙利人那里得到了这个游戏，随后转手将其倒卖给了英国的Mirrorsoft（和Microsoft看着很像，可惜不是）。之后这个游戏就开始在欧洲的PC市场上热卖了。随后电视游戏机的出版商们纷纷把目光集中到这个游戏上。他们凭借着敏感的商业直觉断定《俄罗斯方块》将成为下一个像《太空侵略者》一样流行的作品，甚至将超越《太空侵略者》（事实上，它的确做到了）。然而，和《太空侵略者》不同的是，《俄罗斯方块》的版权必须向苏联去买，要摆平苏联政府，可不像搞定Taito一间小小的游戏公司一般简单。

在当时，拥有《俄罗斯方块》版权的是苏联对外贸易窗口性质的公司——ELORG。“仙女座”公司的老板罗伯特·斯坦恩虽然已经在欧洲倒卖了《俄罗斯方块》的游戏，但是并未正式获得版权。任天堂看准机会，帮助合作伙伴BPS公司抢先一步在莫斯科与ELORG的人签约拿到了游戏机版《俄罗斯方块》的制作权，并开始生产FC版，GB版的制作也列入计划之中。

与此同时，斯坦恩等人也跑到了莫斯科，要求与ELORG签约。但是为时已晚，他只签下了街机和PC版的合约。不过这并不阻碍他将版权倒卖赚钱。没过多久，他就把PC版的制作权卖给了Mirrorsoft，随后Mirrorsoft将版权倒卖给美国雅达利，雅达利又将授权转到了自己的子公司Tengen的门下。顺便说一句，Tengen（天元）和Atari（打）一样都是围棋术语，但是Tengen这家公司与雅达利的创始人诺兰·布什奈尔没有什么关系。

Tengen作为雅达利下属的子公司，实际上是雅达利加入NES北美市场的一个马甲。因为多年前那次崩溃事件，雅达利在硬件市场基本上已经没有反击的余地，因此只能臣服于任天堂，在NES上做游戏。这次它得到了制作《俄罗斯方块》的机会，只要游戏能够顺利发行，一定可以获得过去一样的成功。这个计划看上去很美，但是雅达利忽视了一点：现在当老大的是任天堂，而且任天堂已经搞到了版权，如果按照这个计划执行下去的话，与任天堂的冲突将在所难免。

诉讼：乱战的终结

此时的任天堂已经了BPS合作，获得了俄罗斯方块的主机版权。雅达利为了对抗任天堂，决定拉拢在日本推出主机的世嘉，让它在MD主机上生产俄罗斯方块，对任天堂形成东西两线夹击的局面。世嘉自然知道这个游戏对自己主机的普及有多重要，于是跟雅达利（Tengen）一拍即合，制定了MD版的开发计划，连广告都打出来了。任天堂虽然已经获得版权，却面临着腹背受敌的局面。就在这时，一个惊人的消息传来：Tengen在美国把任天堂告上了法庭！

很明显，Tengen为了确保自己的游戏销路不被任天堂截断，采取了先声夺人的战略。它通过法律诉讼的途径，将任天堂告上了旧金山的地方法院，理由居然是“任天堂侵害了本社游戏的著作权”。当时Tengen和雅达利背后的靠山实力雄厚，一旦这个官司打赢，任天堂将不能在北美地区发售俄罗斯方块。而Tengen的证据也很令人哭笑不得：他们从Mirrorsoft那里得到的版权是“电脑版本的游戏”，而任天堂的游戏机最初的本名就叫“Family Computer”，所以他们拥有的版权是绝对合理合法的。

这回轮到任天堂郁闷了。当初它为红白机命名为“家庭电脑”只是为了制造一个宣传的噱头，谁知现在成了别人的口实。但是姜还是老的辣，任天堂很庆幸自己在美国推广这一主机的时候没有使用FC这个名字，NES的全名叫“任天堂娱乐系统”，并非什么计算机。所以Tengen所说的“任天堂侵犯版权”这一诉求纯属恶人先告状的行为，被法院驳回。

与此同时，任天堂也向法院提出了反诉，声称自己拥有俄罗斯方块的游戏机版权，要求Tengen停止一切侵权行为。当审判最终尘埃落定的时候，Tengen失去了在美国和其他地区发售NES版《俄罗斯方块》的权利，所有市场上的产品一律回收销毁处理。除了之前流入市场的大约10万张游戏卡外，其他的Tengen版俄罗斯方块卡带都被了运到垃圾填埋区，和多年前的雅达利游戏一样，落得永远不见天日的下场。

与此同时，任天堂也在日本进行着同样的清算活动。世嘉原先已经制成的MD《俄罗斯方块》卡带未曾正式发售就被全部销毁，所有宣传活动也被叫停。直到2006年，当人们都逐渐淡忘了那段版权争夺战的历史的时候，世嘉在PS2版的SEGA AGES 2500系列中推出了《俄罗斯方块合集》（第28弹），将MD版的俄罗斯方块完全移植，弥补了当时MD版发售被腰斩的遗憾。不过此时MD早已作古，世嘉也不再生产游戏主机，不知道当初对MD版俄罗斯方块充满期待的玩家们在时隔17年之后终于玩到这部作品的时候会做何感想。

但是，由于当时盗版市场的发达，Tengen和世嘉的“侵权版”俄罗斯方块在亚洲地区（港台为主）被盗版商大肆生产并倾销，因此在当时的国内，玩到这两款俄罗斯方块并非难事。Tengen版的俄罗斯方块一般多出现在64合一这样的低K合卡里，冠名为“俄罗斯方块2”；而MD版则直接以单卡的形式在市场上流通，甚至还传到了美国。现在这两个游戏都以模拟器rom的形式在网上流传，不得不说，盗版这东西有时候对于保存游戏产品还是能起到作用的，就跟“抢救文物”一样。



↑Tengen版的俄罗斯方块在二手市场上还能找到。

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：2010年发售的游戏你玩过觉得最好的是哪款？

出题老师：沛神

题目2：3DS公布的游戏中你最期待的是哪款？

出题老师：电软博客网友

考生姓名：小沛 烤号：DROOI 学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：舍格斗之神作其谁哉？！

作为一个铁杆格斗迷，如果不把《超级街霸4》作为今年我玩过的最出色的游戏，那简直就是不可原谅的！关于这款作品的优秀和特别之处我就不再重复了，相信广大格斗迷在谈起这款游戏时也会有说不完的话。到目前为止，《超级街霸4》是我网战时间最长的作品，并且专门为它买了摇杆（尽管我还是用手柄玩，但总觉得不为它配个摇杆就不能成为真饭）。别说今年了，在以往所有的游戏中我也认为这是最优秀的作品之一。其实如果这个问题可以多选的话我还会加上《GT赛车5》和《战神3》。

作文题目：这才叫强大的阵容！

尽管现在还不知道3DS首发的作品会有哪些，但就公布的作品来看，只能用“强大”、“豪华”、“牛X”等词才可以形容！如果这些作品都会首发的话，我只能去借钱了……《超级街霸4 3D》、《任天猫狗》、《生化危机启示录》、《马里奥赛车》这些是必买的！还有《战国无双编年史》、《死或生次元》、《生化危机佣兵》这些稍微观望一下。至于《山脊赛车》这种万年首发作品，绝对不买！太没有诚意了，每次都是靠首发骗点儿销量，这些年根本没有好好把游戏质量提高。算了，不跟它较劲了。其余的作品都好期待啊，2011年2月26日，快点到吧！！

考生姓名：蔬菜汁 烤号：828 学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：一曲肝肠断，人间何处觅知音

2010年就要过去了，玩过的最出色的游戏是曾经轰动白薯和总菊的游戏，名字是四个字……所以，被主编警告之后，我写下了“最喜欢的游戏是DS上的《高级战争》”这句话，宇多田语重心长地说一定从年内发售的游戏中选择的时候，《王国之心》、《极品飞车》一下子就在脑中闪过，几经斟酌之后，终于选定了《极品飞车》。作为大叔对这游戏有着不同寻常的感受，比起游戏画面更多的是对宇多田漂移技术的崇拜，于是和小学时的“明天一定要好好学习”一样，在心里默默下了“以后一定要刻苦练习，争取超越宇多田！”这样的决心。

作文题目：世界树迷宫3DS……远目

为什么是这游戏？以前第一次玩的时候曾被预告这游戏超级变态，不过玩过了之后却对游戏中的职业设计、装备、技能等发生了严重的兴趣，职业虽然很多但是并不互相冲突，各有特色之余又都能独当一面，让人心痒痒+难以取舍；装备是职业独占，一旦出了好装备竟然让人燃起重新游戏的念头……对3DS的裸视3D持怀疑态度，而且，比起画面还是喜欢游戏性比较高的游戏，所以，如果说期待的3DS游戏的话……一定是世界树迷宫3DS版！【点头】+【远目】相信即使是变成3DS平台，《世界树迷宫》这游戏也不会让人失望，不过因为不会买3DS主机，所以只好用单位的自己玩了，嗯！

考生姓名：宇多田 烤号：HIKKI-9 学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：每年一次属于男人的感动

自己想了几个游戏，发现都是去年甚至是前年的，可是我真的不记得那些游戏已经过去这么久，果然好游戏会让玩家忽略时间的存在，把发售时间固定在今年的话那我给出的答案应该是《如龙4》，因为这游戏可以感动每一个血热男儿。对于四代，我记住的最多的就是冴岛这个人了，一个如此坚毅的壮汉在见到自己老大时的眼泪大家还记得吗？也许是我泪点实在太低，总之玩了四周目哭了四周目，现在如龙的制作加快了脚步，已经变成了一年一作的游戏作品，不过质量依旧保持上乘，这是让我们玩家很欣慰的地方，希望明年的丧尸版如龙可以带给我们新的感动……

作文题目：最……之一

上面这个题目是我总在纠结的一个问题，比如XX是我最爱的游戏之一，究竟这个游戏对他来说是不是最爱呢？最爱又有几个呢？所以我很少用这个句式，即使用的话我也会给一个很确定的范围，比如《合金装备》是我最爱的两款游戏中的一个，虽然看上去很怪，但是至少能清楚的让人知道这游戏对我来说意味着二分之一。说了这么多和这个问题看似无关的东西，其实我就是想说虽然题目要求写最期待，但没人说最期待就只能写一个，所以3DS游戏我最期待的有两款，BIO和MGS。至于理由，这个需要理由么？

考生姓名：赤银 烤号：aPTX4869 学校：特务支援课

密封线外吐槽你就输了

作文题目：猎人不解释

虽然今年之内玩了不少优秀的作品，但是由于赤银拖拉的毛病。玩的很多游戏其实不是2010年内发售的。所以貌似不算的样子。不过其实这也无所谓，因为有《怪物猎人携带版3》的存在（当然如果MHP3不是年内发售的话，赤银还没有狂热到选P3试玩版）。说起来自己的猎人龄并不长，不过是一个人在P2G中打拼了1600+小时而已。自己也搞不懂为什么喜欢猎人，不像是其他人在其中感受到了联机的快感，也没有做到每个怪无伤单区最速讨伐，算刀数、配装备什么的也没太用心去做。但是数字上的1600不知不觉的就过去了，当然这还不包括小号和Wii版的时间。或许这就是“莽汉”的魅力吧。这一次，让我上两千吧。

作文题目：爱加PLUS+3D

其实3DS中诱人的游戏很不少，但和旁边的肥皂不同，赤银很专一的在等LOVE PLUS 3D限定版N3DS。说起来，又不知是为什么赤银会喜欢“她”。不经意之间就买下了前两作的卡带。痴情了一段时间后来又封印了，倒不是厌倦了。只是羡慕游戏中的“我”太过幸福。人果然还是要现实一点呢。不过果然，爱还是爱。哪怕畏惧将来、哪怕暂时分开。

爱，总不会被忘记。

考生姓名：肥皂 烤号：16:12:17 学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：回到故事开始的地方……

《光环 致远星》，对于这样一款游戏，人们的赞美之词已经不胜枚举，在之前的杂志上我也对《致远星》给出过详细的个人评价，所以对它的种种优点在这里就不再赘述了。作为今年我唯一在评分栏目中打出满分的游戏，只是希望它能够引起所有Halo系列粉丝的共鸣，或者能让其他的一些玩家通过本作能对Halo产生兴趣。在如今这个被商业泡沫重重包裹的游戏文化圈内，玩家们也已经变得越来越心浮气躁，像这样能让人们坐下来细细品味一番的游戏确实已经所剩不多了。那么，就让我们在士官长让人们看到信念之前，在ODST奋不顾身跃下地狱之前，于2010年一起回到这一切故事的开端吧。

作文题目：属于3DS的华丽演出

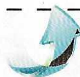
3DS目前已经公布的游戏阵容已经够让玩家们感到震撼了吧，细数那一长串名单上的各个名系列，真是乱花渐欲迷人眼啊，老任在充分调动玩家期待值这一方面还是很有一手的。说起我的购买计划，《生化危机 启示录》首当其冲，当年如此粗糙的画面表现都已经让我不能自拔，那么在3D效果下这一系列又将展现出何等的魅力呢。另外，我已经和赤银商量好要一起进行《Love Plus》的联机计划，所以Konami对于这一作品的3D化新作情报也一直被我所关注。



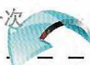
以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：下一期《电软》即将加页，你希望增加一些什么样的栏目？或者希望什么栏目加页？

话题2：今年大家在游戏上的投入有多少？有没有觉得哪笔钱花得很冤枉？


先向外折一次

（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）


再向外折一次
放进信封



北京市东城区安外邮局75号信箱

100011

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

编辑部 收

寄件人

来信类型：☐闯关族的家 ☐龙哥热线 ☐投稿 ☐应聘 ☐其他



您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR289.doc 下载电子回函，
填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

总289期

DR@vgame.cn

读者回函表

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：

性别：

年龄：

职业：

电话：

Q Q：

邮编：

地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。

对自己的简短评价：

我有话要说：［闯家留言榜］

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、您对本期卷首圣诞专题的看法
☐ 很有趣，非常迎合节日气氛 ☐ 和游戏关系不大 ☐不喜欢

4、对本期新作介绍的评价
☐ 内容丰富、图片漂亮 ☐ 重头数量略少 ☐ 喜欢的游戏不多

5、对本期漫画连载的评价
☐ 画的很有意思，支持 ☐ 画风或选题不够理想 ☐ 希望换掉

6、闯关族的家
☐ 内容丰富多彩 ☐ 回答方式不习惯 ☐ 还需加页

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题选择欠妥 ☐回答不够准确

8、特别策划（主机破解历程）
☐ 内容专业，阐述到位 ☐ 感觉一般 ☐ 不关心这个话题

9、攻略（GT赛车5）
☐ 简明实用，很有帮助 ☐ 内容上还有欠缺 ☐ 根本不喜欢

10、攻略（机战L）
☐ 流程简明，很有帮助 ☐ 缺乏可读性 ☐ 不玩这个游戏

11、攻略（怪物猎人p3）
☐ 作为入门攻略还不错 ☐期待下期可以补完 ☐ 不喜欢

12、对于《电软》以后举办游戏比赛类型的建议
☐ 竞速类 ☐ 格斗类 ☐ 体育类 ☐ 射击类 ☐ 益智类

本期奖品

填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，请填写真名和详细地址，否则奖品无法邮寄。本活动奖品定期会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



动漫游戏手办（图片仅供参考）



游戏主题棒球帽（图片仅供参考）



游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



最终幻想主题铁皮笔记本



Hello Kitty 主题阳伞

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频 支持PSP播放

2010年12月下 绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

黑色洛城(PS3/XBOX360) 管道2(Wii) 杀出重围3 人类革命(PS3/XBOX360) 搏击之夜 冠军(PS3/XBOX360) 漫画英雄VS卡普空3(XBOX360) 闪点行动 红河(PS3/XBOX360) 极品飞车15 变速2(PS3/XBOX360) 小小大星球2(PS3) 心灵骇客(PS3/XBOX360) 两个世界2(PS3/XBOX360)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《GT5》再现真实驾驶乐趣
《怪物猎人 携带版3》狩猎解禁

●MV抢先看

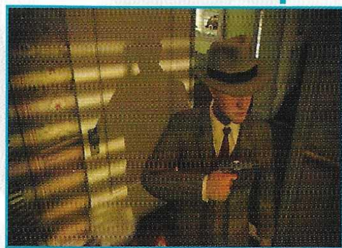
《第三次生日》

●经典游戏主题曲欣赏

《荣誉勋章》主题曲完整版

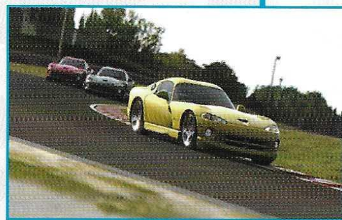
●特别收录（光盘内附赠内容）

《刺客信条 兄弟会》原声音乐
NDS游戏ROM《超级机器人大战L》
PSP游戏ROM《罪恶少女》
《怪物猎人 携带版3》
等精彩内容（详情请见光盘内）



20Min 《两个世界2》奇幻大作 《黑色洛城》迷失洛杉矶

《两个世界2》游戏的故事依旧架构在虚拟的奇幻大陆Antaloor，这个世界以中线的河流做为分界，彼此过着和平的生活，但是南岸的兽人一直想要侵袭北方大陆，占领整个世界，北方大陆则集结了人类、精灵、矮人等许多善良的种族，群起对抗兽人族。游戏将带领你走进Antaloor东部大陆，探索未知的神秘领域，玩家们共同期待吧！《黑色洛城》原本是PS3独占的侦探惊悚类游戏，由开发getaway系列的Team Bondi开发。游戏的故事发生在上个世纪40年代虚拟的洛杉矶城，通过玩家在游戏中的选择和表现，游戏还会有不同的结局。本作也一定会给玩家带来不同的游戏体验！



10Min 《GT5》再现真实驾驶乐趣 《怪物猎人：携带版3》狩猎解禁

期待已久的《GT5》终于和大家见面啦！本作在街机模式中支持单人和双人对战。在GT故事模式中会有世界地图、车库、交换车辆、音乐商店、洗车、竞标赛驾照等等诸多细节的加入。游戏中，当玩家置身于这些精致车中时，可以自由地调整视角，给玩家带来全新、真实的游戏体验！备受瞩目的Capcom超人气动作游戏《怪物猎人：携带版3》真是发售了。此次登陆PSP平台的新游戏并非仅仅是Wii版《怪物猎人3》的移植版。本作中加入了大量的新元素，让诸多玩家眼前一亮。玩家们还等什么，拿起你的PSP一起狩猎吧！

5Min 《怪物猎人：携带版3》热门游戏大赠送

深受玩家喜爱的《怪物猎人携带版3》当然是本期的热点游戏，游戏中加入了诸多新要素，玩家们可以再次享受使用变化多端战术狩猎的乐趣啦!本次不仅有此款游戏点评影像，还在光盘中赠送出此款游戏供给各位玩家们游玩,但是还需各位玩家们到电软的官方博客上下载破解补丁哦。那博客地址我想大家都已经知道了。另外，在杂志中还有我们赤银同学带来本作的攻略，玩家在玩狩猎怪物的同时，也要好好参考一下猎人赤银为大家精心制作的攻略啊！

10Min 经典游戏主题曲欣赏 《荣誉勋章》

《荣誉勋章》虽然早已发售，但对于这样一款经典的游戏，让玩家们总是爱不释手啊。荣誉勋章系列每个版本都可以给玩家带来超强的视觉冲击，和逼真的音频效果。游戏的背景同样也采用了真实的历史内容。本次《电击收藏》应各位玩家们的要求，特别在本期中收录了超长《荣誉勋章》的主题曲。此次的主题曲特别邀请到了葛莱美奖得主的 Linkin Park来演唱。让玩家体验到游戏与音乐带来视觉与听觉的爆炸性震撼感。

10Min 《第三次生日》 MV抢先看

即将推出的《寄生前夜》续作《第三次生日》为一款“电影化的动作RPG”。该作融合了恐怖、射击、躯体转换、触手、炸成碎片的怪物，外加末来风格的背景设定。使游戏更具魅力。在这次游戏里，将会以2012年的美国纽约为舞台，描述由于突然从地下出现的魔巢里涌出许多怪物，并将周围的人类全部吞食殆尽，而身为女主角的艾雅·布雷亚即将在这个人间炼狱当中，再度展开全新的冒险故事！在本作发售前，《电击收藏》特别带来此游戏的MV与大家一起分享，游戏将采用Superfly的新单曲《EYES ON ME》作为主题曲。玩家们赶紧一睹为快吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

